EN EXCLUSIVITÉ : DE SANG FROID, FORMULA 1 2000, COLIN MCRAE RALLY 2

PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 38 • JANVIER 2000

ET DIEU CRÉA

GRAN TURISMO 2

ACE COMBAT 3 (JOUABLE)

CRASH TEAM RACING (JOUABLE)

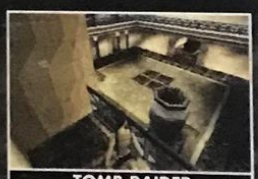
7 DEMOS

L'AN 2000 EN DOUCEUR

GRAN TURISMO 2 (VIDÉO)

MICROMANIACS (JOUABLE)

TIGNES MTV SNOWBOARDING (JOUABLE)


TOMB RAIDER LA RÉVÉLATION FINALE (JOUABLE)

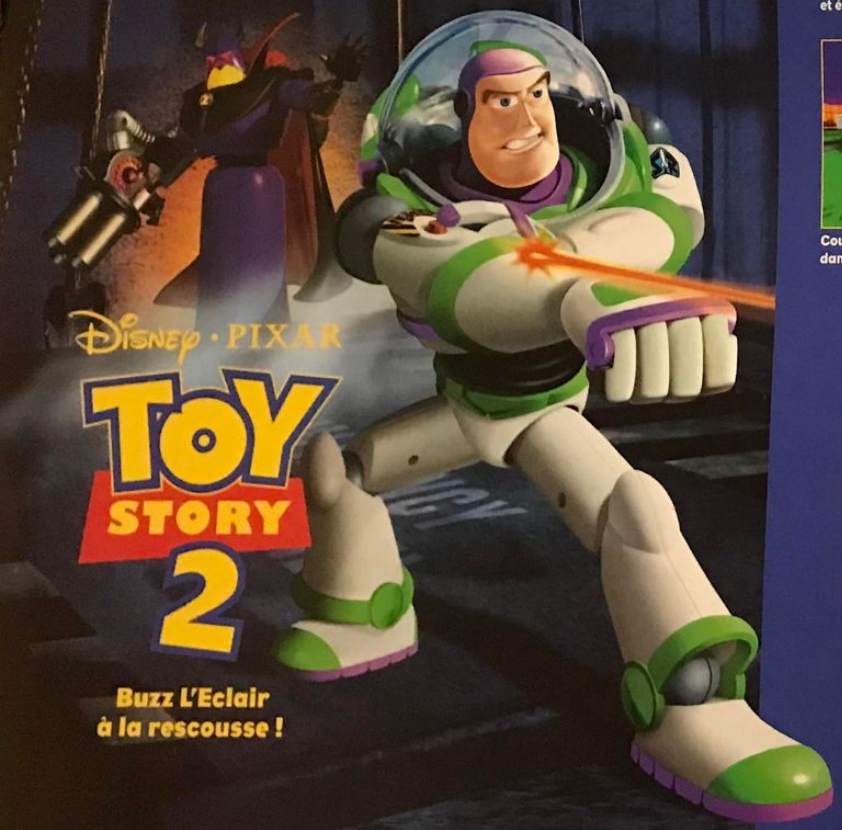
WORMS ARMAGEDDON (JOUABLE)

T 6856 - 38 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 38 • JANVIER 2000 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

Profitez-en, les enfants sont couchés

Vous êtes Buzz l'Eclair, un héros de l'espace.
Vous avez du pain sur la planche car Woody votre meilleur ami,
a été enlevé par un collectionneur de jouets sans scrupules.
Volez à sa rescousse, son avenir est entre vos mains...



Disney · PIXAR
TOY STORY 2
Buzz L'Eclair à la rescousse !

Pour mener à bien votre mission : utilisez vos jetboots et la super attaque tournoyante.

Faites appel à vos amis et soyez rusés pour dépasser les obstacles et éliminer l'infâme Empereur Zurg.

Courez, volez, tournoyez, sautez, bondissez dans quinze niveaux d'action trépidante !

PlayStation · Disney Interactive · Activision · Traveller's Tales · Pour tous publics

Eléments originaux Toy Story © Disney. Eléments Toy Story 2 © Disney/Pixar. Tous droits réservés.
Développé par Traveller's Tales. Publié et distribué par Activision, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc.
Tous droits réservés. Toutes les autres marques et les autres noms de marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.
PlayStation est une marque déposée de Sony Computer Entertainment, Inc.

Feedback

Youpi ! Notre boîte aux lettres électronique a fonctionné à merveille, et vous ne vous êtes pas privés de nous livrer vos réactions à chaud sur des nouvelles fraîches (mais si, mais si). Grâce à notre adresse mail, vous collez maintenant au plus près à l'actualité du magazine. Bien entendu, nous avons tout déchiffré en détail : lire entre les lignes ne fait pas partie des habitudes de la maison. Continuez encore, en souhaitant que le bug de l'an 2000 ne soit pas de la partie (ha !)

Vol de CD : que faire ?

Q *A toute l'équipe de PlayStation Magazine, je veux faire part de toute mon indignation envers les Petits Travaux Tranquilles. Je rentrais à la maison après une dure semaine passée au lycée, lorsque mon père m'annonce ce que j'entends une fois par mois : le moment tellement attendu était arrivé. Je m'empare de l'objet tant convoité et, ô stupeur, le haut de la chose qui enveloppait le PlayStation Magazine était tout bonnement déchiqueté. Je glisse ma main à l'intérieur, mais ce que je craignais était arrivé : LE CD DE DEMOS AVAIT ETE VOLE!!! Une profonde colère germait en moi. Je me mis à lâcher des injures que je n'énumérerai pas. Une semaine après le drame, je m'installe sur mon Pentium III 450MHz (ce n'est pas parce que j'ai un bon PC que je ne joue plus à la PlayStation, loin de là) en train de taper cette lettre qui, je l'espère, sera publiée dans votre Super-Cyber-Magazine.*

Nicolas, 15 ans (Eure) (la réincarnation de Squall)

Jeux de main...

R C'est un grand malheur qui frappe parfois nos abonnés. Ce que tu décris est un exemple de vol classique parmi les journaux qui n'arrivent pas directement du kiosque à journaux dans vos mains. Sans être monnaie courante, le vol de CD de démos (et à plus grande échelle, de tout objet « bonus » qui transiterait entre plusieurs mains parfois mal intentionnées) a donné lieu à plusieurs plaintes de la part de nos lecteurs depuis que le mag existe. Des rumeurs circulent sur les fautifs, mais le meilleur moyen d'obtenir réparation consiste - contrairement à ce que Nicolas a fait pour calmer son indignation - à nous contacter tout simplement par téléphone (au 01 41 34 87 75). Que les abonnés ou futurs abonnés se rassurent donc : en cas de problème, nous vous enverrons le disque manquant dans les plus brefs délais. N'oubliez pas néanmoins de nous envoyer ou nous faxer votre bulletin d'adresse figurant sur le magazine, et prouvant ainsi que vous êtes un abonné de PlayStation Mag !

La coupe est pleine !

Q *Salut à toute l'équipe de PlayStation Mag ! Je vous écris afin de vous affirmer que votre mag est le meilleur de tous ! Cependant, j'aimerais savoir si on n'aurait pas un peu oublié le rugby ! Car on vient juste de jouer la Coupe du Monde, et rien ! Alors que celle du football a été représentée on ne sait combien de fois sur notre vieille console grise, le rugby est passé aux oubliettes ! Pendant que Konami, Electronic Arts et Infogrames (et j'en passe) développent encore des jeux dédiés au ballon rond, personne ne s'intéresse à l'ovale ! Pourquoi ne pas faire un « Quinze de France » ou un « Coupe du Monde » version rugby (bien qu'on ait perdu en finale) ? J'espère que les maîtres d'Electronic Arts y penseront !*

Benjamin Sarrey, supporter du XV de France, de Vesaignes-sous-Lafauche

Le second pilier de l'édifice rugby...

R Passé l'événement mondial du rugby et encore sous la fièvre de la Coupe du Monde, vous avez été quelques-uns à nous demander si une simulation allait sortir. Alors que les simulations de foot frôlent la trentaine de titres, les fans de ballon ovale n'ont pour l'instant pu se délecter qu'avec un seul jeu sur PlayStation : Jonah Lomu Rugby. Un titre convaincant au moment de sa sortie, en juin 97, mais techniquement dépassé à l'heure actuelle. Dépassé par quoi, au juste ? Car les développeurs ne se bagarrent pas pour nous pondre une simulation digne de ce nom. On aurait vite fait de dire qu'ils ont tort, tant la concurrence est inexistante dans le domaine. Peut-être que chacun attend que l'autre se jette dans le grand bain. Maintenant, il ne faudra pas venir pleurer si un jour vous devez choisir entre 5 jeux de rugby différents. Mais vous n'êtes pas près de préparer vos mouchoirs. Malgré tout, EA Sports (ben tiens ! les maîtres !) a décidé de faire le premier pas : un Rugby 2000 est prévu pour mars 2000 sur notre bonne vieille PlayStation. Ce que nous en savons : évidemment un mode Coupe du Monde, mais aussi les tournois officiels et un mode Entraînement, le tout avec les vrais joueurs et les vraies équipes (EA Sports oblige !). Côté adaptation, une motion capture de très bonne facture devrait vous attendre, avec des commentaires français assurés par Jean-Paul Cazeneube et Daniel Herrero. Et n'oubliez pas le proverbe : mieux vaut 1 bon jeu de rugby que 25 jeux de foot ratés.

Zero et zéroïnes

Q *Salut tout le monde ! Je vous écris parce que depuis le début du mag, y'a pas eu beaucoup de dessins (genre presque pas du tout) des lecteurs publiés dans le mag. Alors j'ai réfléchi et j'ai trouvé deux possibilités : 1) Les lecteurs n'aiment pas leurs héros et ne les dessinent pas. 2) L'équipe du courrier n'aime pas les dessins des lecteurs qui aiment leurs héros et donc ne les publient pas. J'ai donc trouvé deux solutions : 1) Je vous envoie deux dessins car j'aime mes héros. 2) Je vous supplie d'en publier au moins un car c'est mon rêve depuis longtemps.*

Zero, de Lyon

Mais si, on aime les dessins !

R Cher Zero, j'ai bien lu ta requête et j'ai vu deux possibilités : 1) Une moyenne (effectuée avec nos p'tits yeux) d'un dessin tous les six numéros ne te suffit apparemment pas. 2) Le Feedback devrait devenir une galerie artistique dédiée à nos personnages de jeux favoris. C'est pourquoi j'ai trouvé deux solutions : 1) Publier l'ensemble des 256 dessins que les lecteurs nous ont envoyé ce mois-ci. 2) Réaliser ton rêve en essayant de caser le tien parmi ceux-là. En fait, la vérité se situe à cheval entre tes deux suppositions. La raison (que j'alimente d'ailleurs avec des preuves concrètes) est la suivante : les dessins arrivent avec parcimonie à la rédac, et les dessins ne sont pas les seuls documents iconographiques reçus pour la rubrique. D'autres hypothèses méritent toutefois d'être soulevées : 1) Les lecteurs adorent leurs héros mais n'ont pas la chance d'avoir un bon coup de crayon. 2) L'équipe du courrier assume la tâche de lire, mais pas celle de critique artistique, même en cas de réception d'un chef-d'œuvre. 3) Les lecteurs vénèrent leurs héros, ont le génie d'un Léonard de Vinci, les dessinent de façon exceptionnelle, mais dans un relent d'égoïsme, gardent leurs dessins pour eux tout seuls. 4) Les lecteurs n'aiment pas leur héros, ne jouent pas avec, ne les dessinent pas, et dans cet élan de négation, ne nous écrivent pas non plus. Mais tout ceci reste à l'état de suppositions, et on pourrait encore en trouver des milliers. De quoi alimenter la boîte à idées qu'est notre vaste boîte aux lettres. Et notre Feedback avec ton dessin, pour réaliser un vieux rêve... Dernière minute : par manque de place, nous n'avons pu intégrer au Feedback que le dessin de Zero. Que les 255 mécontents se rassurent : ils seront publiés au rythme d'un tous les six mois, comme convenu.

Récapitulons

Q *Salut à tous ! J'ai acheté votre dernier numéro (n°37), et à la rubrique « Est-il annoncé ? », j'ai lu Legacy of Kain Version Complète. Est-ce la suite ? Ou bien la version qui est sortie n'est pas complète ? Je voulais aussi savoir si Driver 2 sera sur PS1 ou PS2 ? Merci d'avance.*

Tod, 15 ans, de Poitiers.

Soul Reaver : version complète

R La réponse est dans la question, mon cher ! Le Legacy of Kain : Soul Reaver auquel vous avez eu le bonheur de jouer n'était pas disponible dans son intégralité. Ou plutôt, les développeurs n'avaient pas eu le temps d'y intégrer certains détails prévus à l'origine, et ce, malgré le retard que le jeu avait subi. D'où certaines lacunes : d'abord, la seule et unique fin, nous laissant sur notre faim alors qu'on aurait souhaité de multiples dénouements. Ensuite, des options qui ont disparu : les deux autres Soul Reaver (épées) du jeu ne sont accessibles qu'avec des cheats codes, certains sorts n'ont pas été utilisés (exemple, le sort Possession), le jeu final ne bénéficie que d'une seule forge sur les six prévues au départ, etc. De plus, en décortiquant le CD du jeu, on note la présence de certaines pistes audio (dialogues), qui n'ont pas été exploitées, ce qui laisse supposer que le jeu aurait dû être plus long au niveau scénaristique. Pour pallier ce manque et combler les trous, Eidos a donc décidé de nous livrer la version prévue à la base, c'est-à-dire sans coupures, et avec toutes les options citées plus haut. C'est à cette version complète que nous faisions allusion le mois dernier. Et pour en finir avec les jeux annoncés, la suite (cette fois) de Driver sortira sur PlayStation première du nom, comme nous vous l'annoncions le mois dernier. Il paraît qu'on dit PS1, pour les intimes.

L'inévitable question d'argent

Q *Cher PlayStation Mag, j'ai acheté Final Fantasy VII (et oui, le 7 !) dès sa sortie et ai trouvé le jeu, mais aussi les musiques, géniales. Sachant qu'il existe un CD ne contenant que les musiques, je l'ai alors cherché partout, mais en vain. C'est pourquoi je vous demande où je pourrai le trouver et surtout combien coûte ce disque. Etant fan de Squaresoft, je voudrai savoir de quoi parlera The Bouncer sur PlayStation 2, ainsi que sa date de sortie. Ne sachant que faire de mon argent, quels sont les jeux que vous me conseillez pour cette fin d'année 1999 - début 2000 ? Merci d'avance et bonne continuation à mon mag préféré.*

Anthony Verdure, de Beauzelle (31)

Play paid paid

R Comme tout objet vidéo-ludique en provenance du Japon, le distributeur idéal en France sera un magasin spécialisé dans l'import. Dans The Bouncer, comme dans tout jeu en préparation pour la PlayStation 2, le caractère cinématographique sera plus que jamais au rendez-vous. En bref, du Squaresoft tout craché. The Bouncer s'annonce comme un jeu d'action/combat, aux graphismes et au gameplay proprement éblouissants, bénéficiant de savants mouvements de caméras et animations. Un jeu que Square n'hésite d'ailleurs pas à qualifier de playing action movie (littéralement, « un film où vous jouez l'action »). Le soft devrait sortir en même temps que la console sur le territoire japonais, en mars 2000, ce qui nous pousse à supposer qu'en France, il en sera de même (soit probablement en septembre). Pour ce qui concerne la gestion de ton budget consacré aux jeux vidéo : si tu as un peu d'argent, achète au choix Gran Turismo 2, ISS Evolution, Crash Team Racing ou Resident Evil 3, si tu as beaucoup d'argent, achète-les tous les quatre, et si tu es vraiment très riche, offre-les à des joueurs qui n'ont peut-être pas les moyens de se les procurer.

Un Bandicoot statufié !

Q *Salut PlayStation Mag ! Voilà Crash Bandicoot taillé dans une plaque de béton cellulaire. Pour le faire, j'ai utilisé une scie, une lime, un ciseau et une perceuse. Il m'a fallu environ 12 heures de travail et voilà le résultat. Je pense que cela mérite une récompense (un jeu par exemple).*

Pierre, de Guilers (29)

Une belle pièce

R Bravo pour cette œuvre, dont la réussite est à la hauteur du temps que tu as passé dessus. Hum, concernant la récompense, nous gardons ton adresse et allons y réfléchir (ceci est un message de soutien à toutes les plaques de béton cellulaire du monde entier). De mon côté, j'attends toujours un jeu d'échecs en polystyrène expansé, avec Barbie pour reine (z'avez vu, j'ai pas dit Lara Croft). Sir Fortesque pour la tour et quelques zombis pour les fous.

Qui a dit qu'il n'y avait pas d'ondes positives dans les cités ?

Foued 20 ans
Nadjia 20 ans
Karine 18 ans
Bernard 23 ans

Tremplins Nescafé

ILS ONT FAIT BOUGER LE MONDE...
" Grâce aux Tremplins Nescafé, ce groupe a pu développer sa station radio, se professionnaliser en formant des jeunes et acheter du matériel. Radio Droit de Cité, avec ses 40 000 auditeurs, est devenue une radio phare de Mantes-la-Jolie et ses environs. "

VOUS AUSSI VOUS VOULEZ FAIRE BOUGER LE MONDE ?
En offrant **10 bourses de 100 000 F** Nescafé encourage **10 groupes de jeunes** (3 personnes minimum) âgés **de 18 à 25 ans** à réaliser leurs projets généreux et tournés vers les autres. Demandez votre dossier de candidature par courrier : **Tremplins Nescafé, 133 avenue des Champs Elysées, 75380 Paris Cedex** ou sur le site internet : **www.nescafe.tm.fr** avant le **17 mars 2000.**

NESCAFÉ Open up*
*s'ouvrir aux autres

Nestlé France 542 014 428 RCS Meaux

On recycle sa PlayStation

J'aimerais savoir si on pourra jouer avec la petite Lara Croft dans « La Révélation Finale » ou si elle avait été créée juste pour le fun. J'ai trouvé votre idée de faire un test en fin de votre sublissime magazine très bonne. Est-ce vrai que la PlayStation 2 va permettre l'accès à l'Internet en 2001 ? Si oui, pourquoi ne pas l'équiper dès sa sortie (ce qui serait un atout avantageux) ? Ah oui, je voulais savoir, que faire de ma charmante console quand elle aura rendu l'âme : je ne veux pas la mettre à la poubelle. Peut-être qu'il existe des endroits qui reprennent les pièces de la défunte. Si vous connaissez un endroit idéal pour que ma seconde moitié repose en paix et dans le meilleur des mondes dites-le moi, je vous en prie. Bon, voilà j'ai demandé tout ce que je voulais savoir, alors je vous envoie le bonheur et la chance du Midi (ainsi qu'un petit peu de notre soleil si présent ! ! ! !)

Dready, de Marseille.

Horreur et contestation

J'aurais une petite réclamation à faire, je m'explique : début novembre, j'achète mon mag comme tout les mois (depuis le numéro 9), et aussitôt, je me jette sur la dernière page « Critiques », et là, je constate avec horreur que mon jeu préféré, celui qui occupe mes pensées, mes soirées et mes rêves n'obtient des notes n'avoisinant que les 6, 7 ou 8 ! Je veux bien sûr parler de Final Fantasy 8. Je ne comprends pas très bien vos arguments pour coter un jeu de cette qualité avec des notes si basses. Pourtant, dans mes archives (le PS Mag du mois de novembre 97), je vois FF7 noté d'un grand 9/10. Mais pour moi, FF8 lui est supérieur sur tous les points (ou presque). Je ne comprends donc pas les raisons de ce jugement. Merci et bonne continuation.

Raphaël Friquet, 17 ans, de Basècles (Belgique)

Un jugement à revoir

Chaque mois a ses contestations : ce mois-ci, FF8 a occupé toutes vos pensées. D'un côté, il y a les gens outrés, qui voient les notes attribuées au jeu comme une honteuse calomnie, de l'autre, ceux qui se sont dits déçus par le jeu (Vincent, lecteur de Blondaux, avait l'impression d'un jeu pas fini). Nous n'allons pas justifier chaque mois notre système de notations ou réexpliquer pendant 10 lignes nos jugements respectifs. Nous aussi voyions arriver le titre de Squaresoft comme une chef-d'œuvre. Mais notre rôle est d'attribuer au jeu la note qu'il mérite, et ce, en étroit rapport avec nos attentes. Nous nous intéressons à la version française du jeu : c'est celle que vous retrouvez dans vos magasins, non ? Alors si certains éléments disparaissent à l'adaptation, ou autre, il faut se tourner vers le produit définitif. Et pourquoi avions-nous très bien noté FF7 ? Parce que c'était le premier RPG (jeu de rôle) digne de ce nom sur PlayStation, et qui plus est d'un grand nom comme SquareSoft, le spécialiste ès jeux de rôle. Si vous vénérez un jeu, même bien avant sa sortie (FF8 en est la meilleure preuve), rien, absolument rien, ne vous empêchera de vous le procurer à sa sortie, bien noté ou pas. Nos avis ont la prétention de vous guider au choix d'un jeu, sans être gouvernés parfois par la même passion que la vôtre. Et au milieu de tout ça, un (aimable) lecteur de Romainville se plaignait que certains lecteurs (« des fauteurs de trouble », dixit) ne laissent pas aux journalistes que nous sommes leur esprit critique... Vous voilà prévenus. Euh, ... d'autres questions ?

Où nous écrire ? sur le Net

Nouveau ! Le Feedback a son adresse mail : sjorsen@hfp.fr
Jean-François Morisse : morisse@club-internet.fr
Nourdine Nini : tnzoom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Torrain : ftorrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Gregory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton - TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Coup de jeune

Les fans se lassaient de l'héroïne de Tomb Raider. Peut-être en raison de son âge (pensez, bientôt 30 ans !). Aussi, à défaut d'un lifting coûteux et risqué, les développeurs de Eidos ont préféré faire un bond en arrière : eh oui, Lara a été une adolescente elle aussi. Déjà un goût prononcé pour l'aventure... Vous avez la joie de la prendre en mains dans le quatrième volet, pour un niveau d'entraînement devenu un classique de la saga Tomb Raider. Mais bon, la grimer de couettes pour lui faire perdre 15 ans, c'est pas un peu limité comme transformation ? Concernant la PlayStation 2 : le modem sera disponible en option à partir de 2001, effectivement. Bien sûr qu'il serait plus logique de l'équiper dès sa sortie, mais le système qui vous permettra de rallier le Net est sans doute loin d'être finalisé, et pour une future connexion optimale, les préparatifs s'annoncent longuets. D'un autre côté, que faire de sa PlayStation « classique », lorsqu'elle aura atteint son âge limite ? Le mieux pour éviter qu'elle finisse au vide-ordures est encore de la recycler en appareil à raclette convivial... ou de lui donner une seconde jeunesse. Pour cela, suivez ces quelques conseils : peignez-la intégralement en noir, dessinez au pinceau un discret petit « 2 » à côté du logo sur le capot, puis posez la console sur sa tranche, à la verticale (si ce n'était déjà fait...). Eh oui, pour le coup, elle sera ainsi compatible avec les jeux de la première génération de console Sony (Gniark gniark !). Il n'en faudra pas plus pour épater vos amis et rendre vos voisins verts de jalousie (si ce n'était déjà fait...).

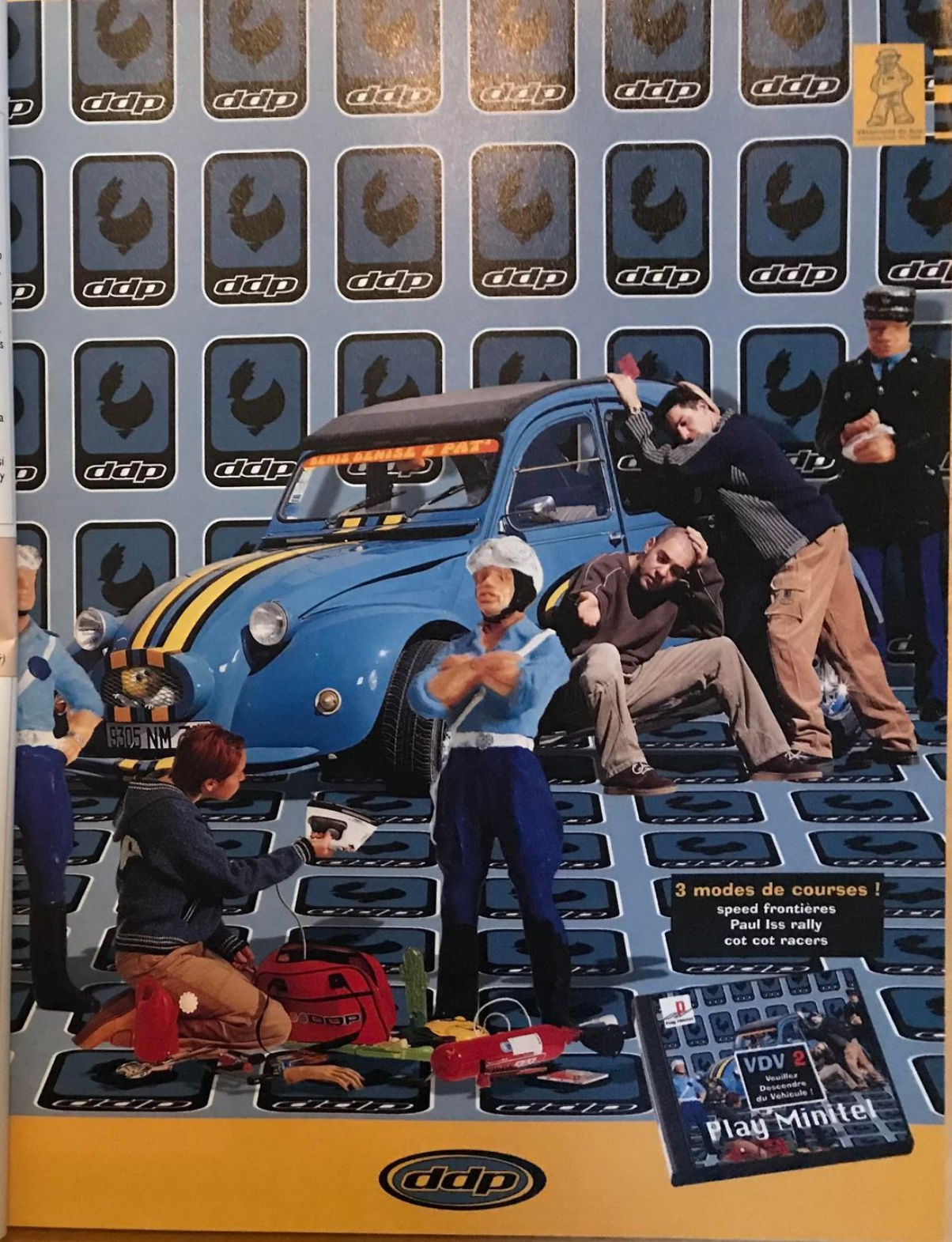
Le Yaroze émulé

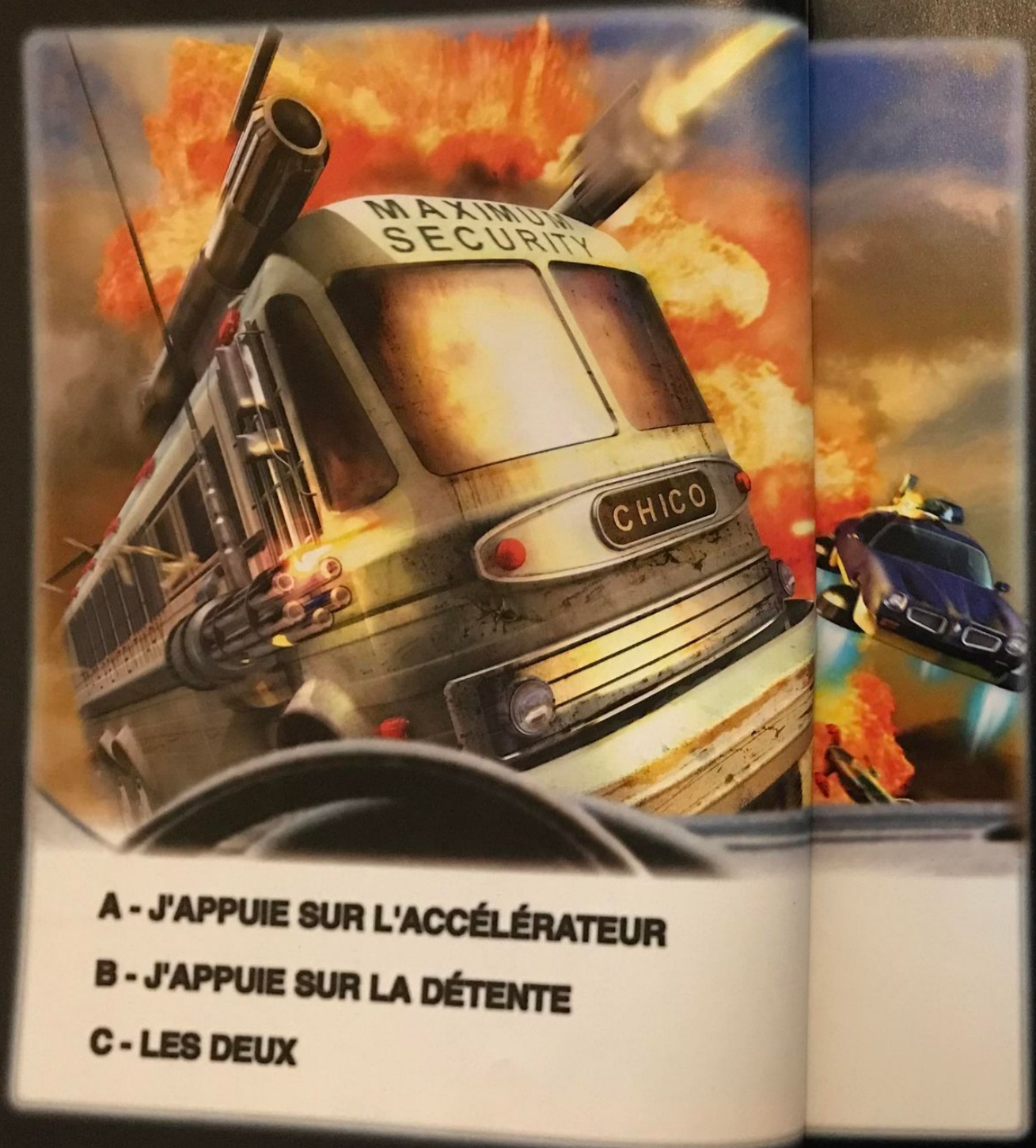
Existe-t-il des émulateurs Net Yaroze car je possède un PC et voudrais faire de la programmation. Dans la démo du mois dernier, Gran Turismo 2 m'a semblé avoir quelques problèmes au niveau des dérapages dans le virage à 90°. Est-ce que dans la version finale, ces défauts persisteront ?

GTman (pozoux@club-internet.fr)

GT2 : on l'attend au tournant

Le Net Yaroze aurait droit à son émulateur ? Il faut se dire que tout existe, même si, bien entendu, aucune version « officielle » n'a vu le jour pour l'instant. L'existence d'un tel émulateur se situerait encore à la limite de la légalité. Rappelons que le Yaroze, la non moins célèbre console noire de Sony, accepte un type de programmation informatique en langage C, et les logiciels qui permettent de travailler ce langage sont légion sur PC. Pour peu que l'on connaisse les exigences de la Play et le contenu des livres de programmation livrés officiellement avec ce Yaroze, on pourra envoyer les informations créées dans ce langage sur une Play, même « ordinaire », (à condition de posséder le câble adéquat pour relier PC et console). Ces quelques lignes sont aussi l'occasion d'annoncer que le Yaroze n'est désormais plus en vente. Rappelez-vous que nous ne sommes pas loin de passer à une nouvelle génération de console ! Pour la Play 2, on sait que l'équivalent de ce fameux Yaroze existera, pour un type de programmation destiné encore une fois aux amateurs. On n'en sait pas plus pour l'instant concernant ses capacités. Pour revenir à la question sur Gran Turismo : les démos que nous recevons ne sont normalement pas finalisées. Si vous êtes attentifs, vous avez remarqué que tous nos CD de démos présentaient le même message à l'écran : « Les versions ne sauraient être représentatives de la qualité finale.. bla... bla ... » Même si ce genre d'avertissement n'est souvent là que pour le principe, Gran Turismo 2, lui, ne saurait être terminé à 100 % pour l'instant, et de base, les virages à 90° ne sont déjà pas une mince affaire : c'est une donnée dont nous serons sûrs à la sortie du jeu. ... Qui a dit en février 2000 ?





A - J'APPUIE SUR L'ACCÉLÉRATEUR

B - J'APPUIE SUR LA DÉTENTE

C - LES DEUX

Laissez votre code de bonne conduite au garage.

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

Passez la cinquième, oubliez les freins et respectez cette priorité : feu à volonté sur tout ce qui vient en face ! Les fous du volant reviennent en bus, camion poubelle ou autres guimbardes seventies. Tôles froissées, gomme brûlée et carcasses explosées, ils laissent la trace de leur passage en force dans des décors ravagés. Le permis aujourd'hui on le donne vraiment à n'importe qui.

PlayStation

Luxoflux

ACTIVISION

ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil
www.activision.com

Activision est une marque déposée et Vigilante 8 2nd Offense est une marque commerciale d'Activision, Inc. © 1998, 1999 Activision, Inc.
PlayStation est une marque déposée de Sony Computer Entertainment, Inc. Luxoflux est une marque commerciale de Luxoflux Corp. Tous droits réservés.

REPRODUCTION FAITE

éditorial

L'Europe premier marché mondial PlayStation. 25 ans se sont écoulés depuis les débuts véritables du jeu vidéo. Durant ces années, Japon et Amériques restaient les terres de prédilection des éditeurs autant que des joueurs. Après avoir compulsé tout un tas de cartes géographiques, le reste de la planète vient de découvrir l'Europe. Ô miracle ! Bien sûr, ce n'est pas pour nos beaux yeux qu'on s'intéresse à nous, mais bien plus pour nos beaux porte-feuilles. Ne boudons pas notre plaisir, allons. Cela dit, l'Europe n'avait pas attendu le reste de la planète pour se satisfaire. En ce début d'an 2000, ce sont les petits gars français de Lankhor qui nous épatent. On pourrait aussi nommer pêle-mêle Infogrames, géant désormais mondial du jeu vidéo made in France, X-Ample en Allemagne, Core Design ou Reflection en Angleterre, Funcom en Norvège, Eden Studios en France etc. Toute l'Europe à l'heure du jeu vidéo. L'an 2000 commence bien ici, alors que le reste du monde découvre les multiples facettes de l'Europe. C'est un peu notre cadeau culturel de ce début d'année. De rien.

J.-F. Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Trisseau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scampa/oscampa@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction, Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro Kandy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Xavier Brun, Julien Civiès, François Dorotsen, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, PI XX, Karine Nitkiewicz, Stéphane Hébert et Arnaud Rismo.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
Maquette Yohan Meheu, Hervé Drouadène, Catherine Branchut et Josoba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur PI XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante de publicité Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.

Tous droits de reproduction réservés.

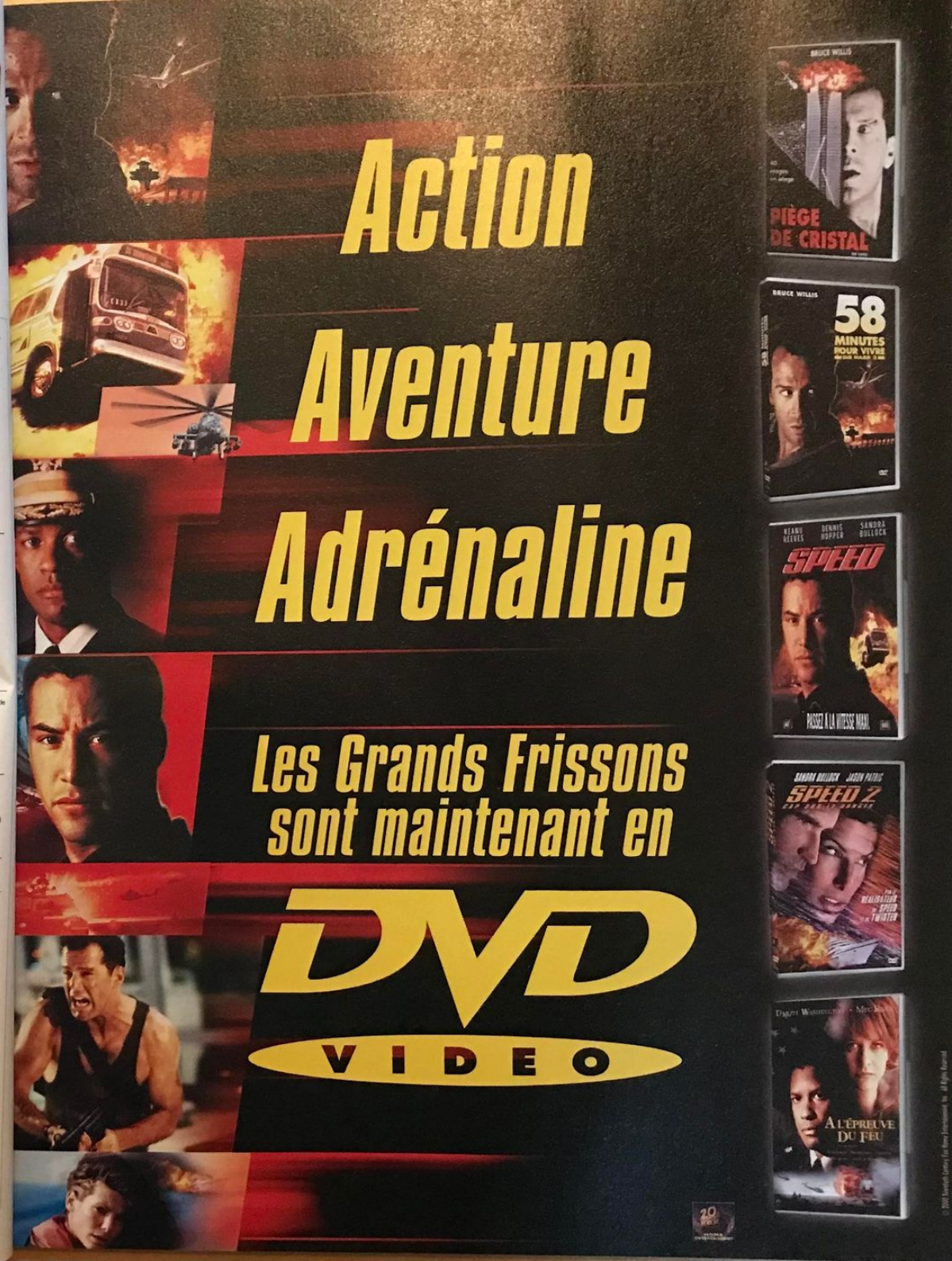
Photogravure Champs, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.

« PlayStation » est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

Illustration de la couverture Gran Turismo 2 © Sony.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS.
rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunon, Steve Cidic, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vigarié, Sophie d'Alméras, Stéphanie Petit, Lisa Ashford, Priscille Demoly, Grégory Daffosse, Anne-Karine Dieroble.
Pour contacter la rédaction sjensen@hfp.fr



GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°38 JANVIER 2000

14 EN COUVERTURE

Gran Turismo 2 est là... Enfin, chez nous. Nous l'avons donc essayé en long, en large et en profondeur. Premières impressions.

20 CASTING

EA Sports, leader mondial de la simulation de sport, s'essaie de fort belle manière à la F1. A découvrir en avant-première.

22 CASTING

Colin McRae Rally 2 pointe le bout de son pare-chocs. PlayStation Mag. vous livre les dernières infos sur la bombe des rallyes.

88 MAKING OF

En exclusivité mondiale (rien que ça) le tout nouveau jeu des créateurs des Chevaliers de Baphomet. Juste un chef-d'œuvre : De Sang Froid.

102 MAKING OF

D'une pierre deux coups. Toy Story 2, le film et le jeu arrivent. Un duo de choc pour amateurs de nouvelles technologies.

© Disney ©Disney/Pixar

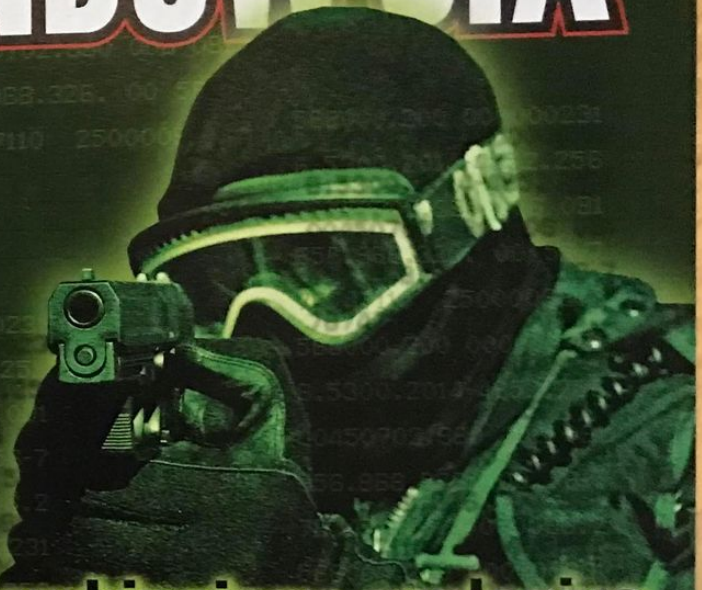
TRAVELLING

24 Heures du Mans	138
Ace Combat 3	114
Action Man	132
Chef's Luv Shack	128
Chine	128
Discworld Noir	134
European PGA Tour Golf	128
F1 World Grand Prix	136
Fighting Force 2	110
Marvel vs Capcom	122
Rainbow 6	130
Tignes MTV Snowboarding	140

146 EN COULISSES

Le père d'Earthworm Jim, David Perry vous raconte son épopée, de son Irlande natale à la Californie d'aujourd'hui.

Tom Clancy's RAINBOW SIX



Une combinaison explosive d'ACTION et STRATÉGIE en temps réel !

PlayStation

REBELLION

Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours
"Gagnez nos dernières nouveautés"
Serveur vocal* 08.36.68.57.75/Serveur Minitel* 3615 code Take2
*2,23 Frs/mn

© 1999 Red Storm Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Red Storm Entertainment est une marque commerciale et déposée de Jack Ryan Enterprises et Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow Six est une marque commerciale et déposée de Red Storm Entertainment, Inc. Take 2 Interactive Software et le logo Take 2 sont des marques commerciales et déposées de Take 2 Interactive Software. Toutes les autres marques commerciales et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

www.redstorm.com

TAKE 2 INTERACTIVE

www.take2games.com

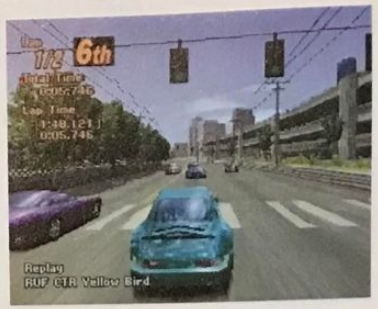
GRAN TURISMO 2

LA PATIENCE RÉCOMPENSÉE

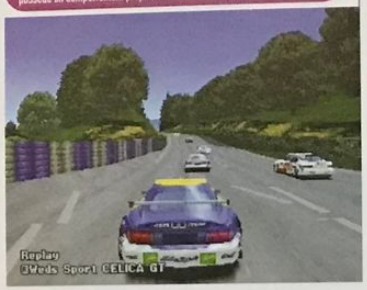
Editeur : Sony C.E.E. - Developpeur : Polyphony Digital (Japon)

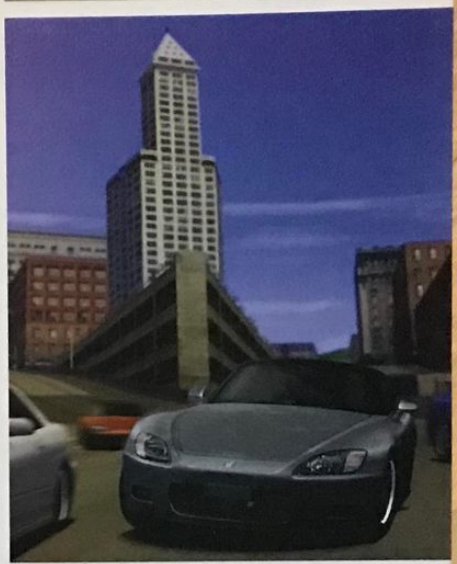
Disponible le 4 février 2000

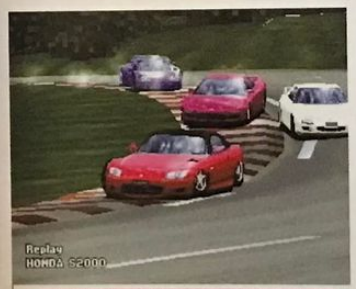
La bête vous aura fait piaffer d'impatience. Pourtant, c'est une certitude : à peine enfournés dans votre boîte grise à sensations, les deux disques de Gran Turismo 2 effaceront les pénibles mois d'attente pour laisser place à du plaisir. Enfin bon pour ça, il va falloir attendre encore un tout petit mois ! Quoi qu'il en soit, pour mieux digérer cette dernière ligne droite, nous vous proposons de déguster nos premières impressions à chaud après avoir passé des heures entières sur la version définitive du titre.



Désormais vos concurrents ne resteront plus en file indienne. Chacun possède un comportement propre, les courses deviennent ainsi plus intenses.







Une erreur de trajectoire ou un virage mal négocié peut ruiner tous vos efforts. Méfiez-vous du réalisme.

La modélisation des véhicules a encore gagné en finesse. La PlayStation a vraiment été poussée à 100 % de ces capacités.

Il y a deux moyens de débuter ce texte. Le premier - pas trop sympa - consiste à vous faire languir en maintenant un certain flou artistique sur les qualités, et peut-être défauts, du fameux Gran Turismo 2. Ma parade à ce comportement sadique ? Eh bien vous attendrez le travelling en bonne et due forme le mois prochain ! Bon j'avoue, là ce serait limite intolérable comme attitude. Alors changeons de méthode et jouons cartes sur table, hop comme ça d'entrée de jeu. Nous avons eu la chance de toucher Gran Turismo 2, la version définitive, et croyez-nous, vous n'en reviendrez pas de si tôt ! Pourquoi ? Tout simplement car les diverses améliorations apportées, les nouveaux modes de jeux (rallye, courses de côte, mode Ghost), ainsi que les milliards de véhicules mis à disposition confèrent au titre une richesse et un réalisme jamais atteint. On ne peut faire plus clair, GT2 a rempli le difficile défi de surpasser son illustre aîné dans tous les secteurs de jeu. Bien évidemment, l'originalité a baissé un grand coup - le principe de base restant identique - mais le plaisir a été décuplé grâce à une plus large palette de sensations. Ah ! si vous pouviez entendre le ronronnement sourd du moteur de ma toute nouvelle Lotus Elise Sport 190... OK, j'arrête de vous provoquer.

PROMESSES TENUES

Que dire que vous ne sachiez déjà au sujet du nouveau chef-d'œuvre de Polyphony Digital et de son maître à penser, Kazunori Yamauchi ? Probablement que toutes les alléchantes promesses que nous vous avions transmises ont été tenues ! Comprenez ainsi que le jeu tient bel et bien sur deux CD (l'un pour le mode arcade, l'autre pour le mode Gran Turismo), que le cortège de près de 600 voitures a été incorporé, que techniquement le jeu s'est légèrement affiné, que le réalisme a franchi une nouvelle étape et que les courses ont véritablement gagné en dynamisme. Dès les premiers tours de piste vous percevrez l'ampleur des changements. Le comportement routier des bolides a été encore amélioré et la conduite requiert immédiatement un peu plus de doigté. Une courbe mal engagée et la piste semble comme se dérober. Heureusement les fameux permis sont de retour avec une gamme d'exercices encore plus étendue. En effet, si vous pourrez réutiliser vos sauvegardes de GT1 pour sauter les premières épreuves, sur les 60 désormais proposées, une bonne quarantaine complètement inédites vous transformeront en de véritables Fangio en herbe. Dompter la bête demandera du temps, mais ensuite quel pied !

VARIÉTÉ ET PLAISIR DE CONDUITE

Le premier contact se révèle donc plus que positif. Sans compter que l'adjonction des modes rallye et courses de côte apportent un nouveau type de sensations. Une difficulté encore accrue, des comportements routiers différents de ceux rencontrés sur l'asphalte des tracés citadins, il va falloir s'entraîner. Nous ne le répéterons jamais assez, plus de réalisme et de variété dans les réac-

PAROLES DE CRÉATEUR SEAN KELLY, PRODUCTEUR DE GRAN TURISMO 2 EN EUROPE

PlayStation Magazine : Comment êtes-vous parvenus à pousser de nouveau la PlayStation dans ses derniers retranchements ?

Sean Kelly : Pour être tout à fait franc, d'un point de vue strictement technique, il faut avouer que nous avons rencontré quelques difficultés à surpasser le GT original. Notre marge était en effet très réduite. Pour y parvenir, de nombreux nouveaux programmeurs sont venus renforcer l'équipe de Polyphony. Pendant plus d'un an et demi, ils ont retravaillé le moteur graphique pour finalement l'améliorer de 20 %. Ensuite ils ont effectué pas mal d'essais pour voir jusqu'où ils pouvaient aller pour rendre le jeu plus beau, plus rapide, et donc plus riche. Désormais nous sommes persuadés d'avoir atteintes les réelles limites de la PlayStation.

Les réactions des concurrents nous ont paru beaucoup plus réalistes. Qu'en est-il réellement ?

En effet, après GT1, nous avions remarqué que les voitures avaient une fâcheuse tendance à se suivre en file indienne. Il en résultait des courses pas toujours très dynamiques en ce qui concerne le comportement de vos adversaires. Pour GT2, nous avons donc amélioré leur intelligence artificielle, et il s'agit même du secteur ayant subi le plus de changements. Désormais il faudra encore plus batailler pour obtenir la meilleure trajectoire, vos concurrents étant beaucoup plus agressifs. Croyez-moi, les courses seront plus excitantes mais en contrepartie il va vraiment falloir piloter avec maestria pour décrocher la victoire.

En revanche les accidents manquent toujours de réalisme...

C'est un fait... bien indépendant de notre volonté. Il faut en effet savoir que certains constructeurs ne souhaitaient pas voir leurs véhicules détériorés et puisqu'il nous fallait instaurer une règle commune, nous avons décidé de ne pas faire apparaître les dommages. En outre, je pense que pour afficher des déformations de carrosserie, nous aurions dû faire quelques concessions d'ordre technique. Impensable. Et puis, n'oubliez pas que si vous ne les voyez pas, la gestion des accidents est prise en compte. Amusez-vous à percuter violemment un rail de sécurité et vous comprendrez ce que je veux dire !

Contrairement à l'intro japonaise, celle de la version européenne comprend des vidéos de GT2000 sur PlayStation 2. Pourquoi ?

Nous avons longtemps hésité à changer la séquence d'introduction. Puis finalement, nous avons décidé d'effectuer ce changement car si les joueurs japonais pourront bientôt jouer à la version Play 2, il n'en est pas de même pour les joueurs européens. Notre objectif était donc de leur donner un premier aperçu des capacités de la future console de Sony. Et puis vous savez, cette machine est si puissante qu'elle est capable d'afficher en temps réel des images d'une qualité équivalente aux cinématiques. Vous ne serez pas déçus.

Au Japon, les sorties de GT2 et GT2000 sur PlayStation 2 sont assez rapprochées. Des liens éventuels entre les deux jeux ?

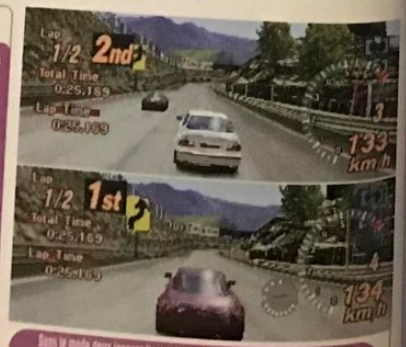
Hum, disons simplement que Kazunori San a probablement glissé quelques surprises pour les joueurs. Commencez déjà par finir le jeu... Vous pourriez bien être généreusement récompensé. En ce qui concerne la PlayStation 2, je ne vous en dirai pas plus pour l'instant, tout reste à découvrir.

tions de vos voitures ou dans les types de conduite, voici les véritables forces de Gran Turismo 2. Alors même si graphiquement vous ne noterez pas de véritable révolution (l'animation a été néanmoins bien améliorée), les développeurs se sont penchés plus précisément sur les sons et l'intelligence artificielle des concurrents. Comme le souligne Sean Kelly, producteur de GT2 en Europe : « L'un des aspects de GT1 que Yamauchi San souhaitait particulièrement améliorer concernait les sons. Tout s'est concrétisé en début d'année 99, puisque nous avons passé 3 jours en Angleterre pour régler exclusivement ce point. Nous avons ainsi procédé à l'enregistrement et à la numérisation des sons de moteurs de près de 150 véhicules et ceci à différents régimes moteur. Un long travail, mais dont le résultat nous satisfait amplement. » Franchement il suffit d'assister à un départ pour comprendre l'ampleur du travail effectuer. La course se vit avec encore plus d'intensité et les comportements plus agressifs de vos adversaires, cherchant perpétuellement la meilleure trajectoire - ce qui peut les amener à commettre des erreurs ! - rend les courses beaucoup plus haletantes. Franchement GT2 semble bien être le concentré de technicité, de conduite tout en finesse, de sensations bien jubilatoires et d'émerveillement graphique que nous attendions tous. Il ne vous reste donc plus qu'à attendre le travelling du mois prochain pour que le voile soit définitivement levé sur ce qui s'annonce déjà comme l'un des meilleurs jeux de l'année ! Fort de l'expérience accumulée par son aîné, Gran Turismo 2 a tous les atouts pour devenir la nouvelle référence en matière de simulation automobile. Les joueurs n'auront pas patienté en vain.

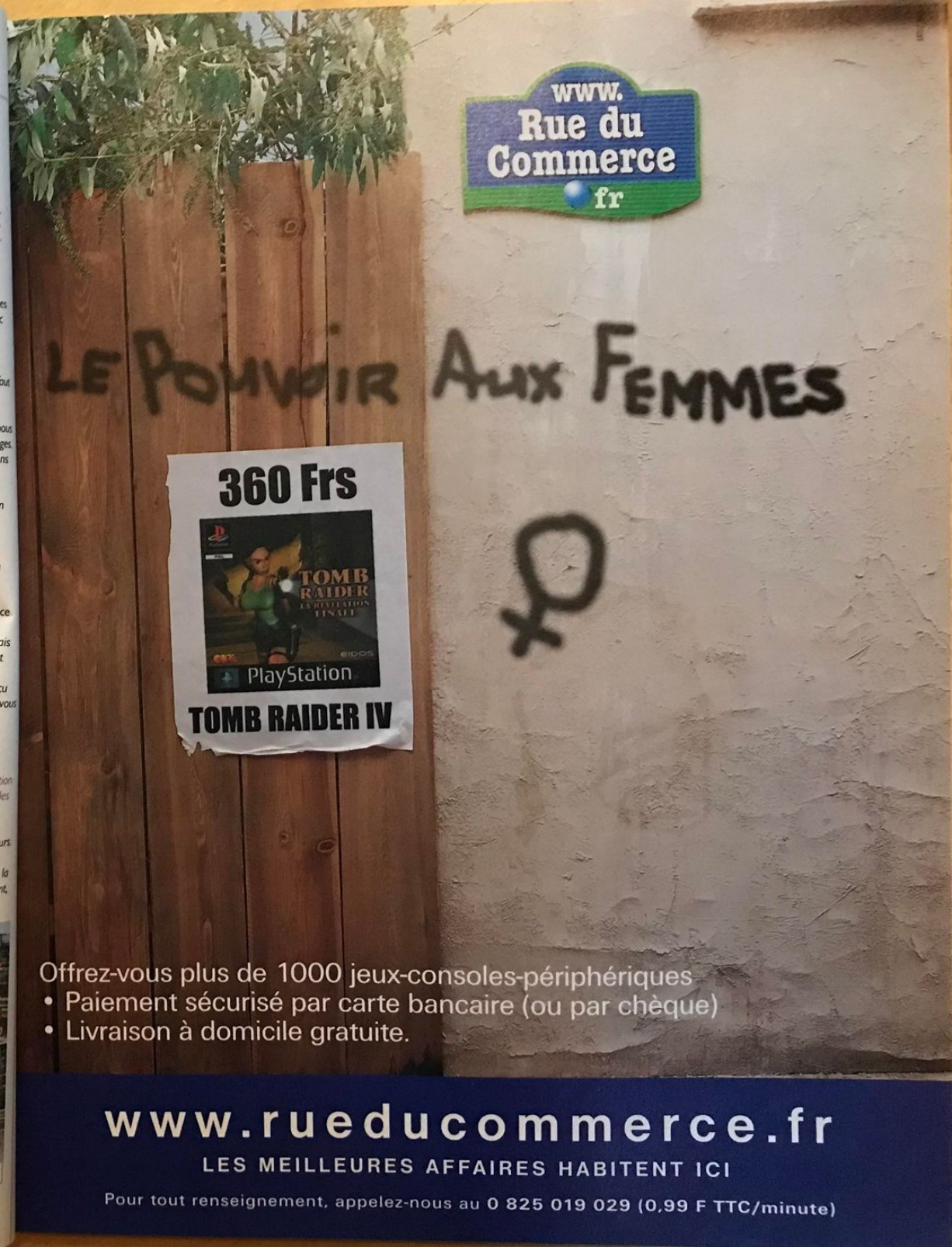
La conduite de la Mini Austin requiert beaucoup d'expérience pour bien figurer à l'arrivée. Que croquez-vous ?

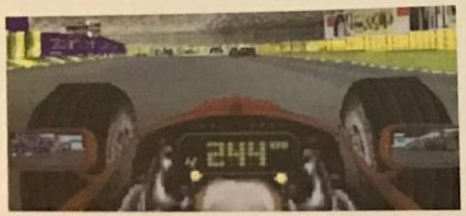
En résumé

- 594 véhicules précisément et 33 constructeurs dont 19 écuries européennes
- 21 courses de base, plus quelques tracés cachés (certaines courses dispo dans GT2000)
- Nouveaux types de courses : côte et rallye
- Des sensations et des modèles physiques de voitures encore plus réalistes
- 60 permis à passer au lieu des 24 du GT1 (possibilité de réutiliser ses sauvegardes de GT1)
- Une intro reprenant des vidéos de GT2000 sur PlayStation 2
- Si vous grattez les deux CD, vous pourrez sentir une forte odeur d'essence et d'asphalte



Dans le mode deux joueurs l'animation reste toujours aussi fluide. Dommage qu'il ne s'agisse que de duel.





F1 RACING CHAMPIONSHIP

DEUXIEME CHANCE POUR UBI SOFT

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Ubi Soft (Chine) - Disponible en mars 2000

Un de plus ! Les sports mécaniques envahissent la PlayStation pour l'an 2000. Avec cette concurrence à outrance, il faudra avoir du talent pour séduire les joueurs. Ubi Soft pense avoir pour sa part de sérieux atouts en poche.

Quelques précisions

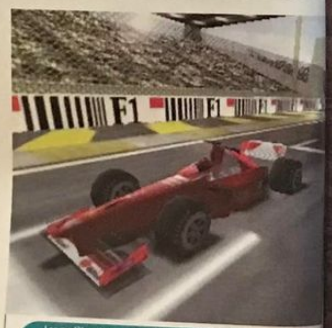
Video-System ne fait pas que vendre les droits d'exploitation de la licence FIA, ce studio de développement s'est illustré par le passé avec des jeux de F1 d'une qualité exceptionnelle (la série des Human Grand Prix sur Super Nintendo). On lui doit également de nombreux jeux NEC (une console 8 bits mythique) comme le fameux Rabio-Lepus, un jeu de tir délirant mettant en scène un robot-lapin. Plus récemment, Video-System a développé deux simulations de F1 bénéficiant de la licence FIA mais au gameplay très controversé : F1 World Grand prix (N64 et Dreamcast) et F1 World Grand Prix 2 (N64).

F1 Racing Championship sera basé sur la saison 99.

Vous pensiez sûrement que Formula One 99, F1 World Grand Prix et Formula One 2000 allaient être les dernières simulations de monoplace de la PlayStation ? Perduuuu ! Ubi Soft qui ne voulait pas rester sur le semi-échec de Monaco Grand Prix Simulation 2 a décidé de rempiler. Contrairement au précédent titre de l'éditeur, F1 Racing Championship bénéficiera cette fois de l'indispensable licence de la FIA. En clair, ça signifie que vous aurez droit aux écuries officielles et aux vrais pilotes de la saison 99. Un argument commercial de poids. Comme Eidos pour son F1 World Grand Prix (cf. Travelling dans ce numéro), Ubi Soft a du passer un petit deal avec Video-System, qui rappelons-le, détient les droits de cette précieuse licence. Une petite inquiétude toutefois, l'éditeur a confié le développement de sa simulation à l'équipe chinoise de Monaco GP 2. Comme dirait Raymond Barre, la délocalisation, il n'y a que ça de vrai !

WAIT AND SEE...

Pour le moment, le jeu étant en pleine phase de développement, Ubi Soft entretient donc le suspens en distillant les informations au compte goûte. Cependant, l'éditeur affiche clairement son ambition de faire de sa nouvelle simulation LA référence du genre. Les programmeurs chinois se doivent donc d'égaler voire de surpasser les modèles physiques du jeu de Lankhor. Un sacré challenge en perspective. Le contenu lui, ne surprendra personne. F1 Racing proposera deux styles de conduite, arcade et simulation, un mode Championnat, des courses simples et une option multi-joueurs qui devrait si tout se passe bien, permettre de participer au championnat en amoureux. Petite originalité, la présence d'un mode école de conduite à la Colin McRae Rally. Ce dernier a pour vocation d'apprendre aux débutants à trajecter et à freiner de façon scientifique (!). Quitte à révolutionner le genre autant proposer quelque chose de vraiment novateur, non ? Genre un mode carrière bien complet ou bien des scénarios de mise en situation (genre : finir la course avec une fuite d'huile, des scripts reprennant les événements marquants de la dernière saison...), je ne sais pas moi. En tout cas, on ne voudrait pas que le point fort de cette énième situation de F1 se limite simplement à la présence d'une licence officielle. Sinon on nous promet plein de choses fort sympathiques comme par exemple des arrêts aux stands réalistes avec des petits mécanos qui s'agitent dans tous les sens, des réglages hyper complets (plus de douze points de tunning sont prévus), des replay télévisuels, ainsi qu'une IA qui dépasse tout ce qu'on a pu voir précédemment. Classique quoi. Voilà tout est dit, maintenant il ne reste plus qu'à attendre bien gentiment la première version jouable de F1 Racing Championship.



Les modèles physiques de F1 Racing Championship seront-ils à la hauteur de ceux du titre de Lankhor ? Mystère...

www.
Rue du Commerce
.fr

359 Frs
V-Rally 2

353 Frs
SPYRO 2

379 Frs
READY 2 RUMBLE

399 Frs
FINAL FANTASY VIII

320 Frs
GTA 2

LA RUE EST A NOUS
et pour pas cher !

30 F remboursés par jeu sur votre première commande
jusqu'au 15 janvier 2000, 30 F remboursés sur jeux PC, MAC, PC/MAC ou PlayStation (hors PlayStation Platinum).
Voir modalités sur le site www.rueducommerce.fr

www.rueducommerce.fr
LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI
Pour tout renseignement, appelez-nous au 0 825 019 029 (0,99 F TTC/minute)

Tarifs du 20/12/99 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Toutes les marques représentées sont des marques déposées dont l'utilisation a été autorisée.

FORMULA ONE 2000

EA SPORTS SUR UN NOUVEAU CRÉNEAU

Editeur : Electronic Arts Sports - Développeur : E.A. Sports

Disponible en mars 2000

Après le football, le basket, le golf et une pléthore d'autres disciplines sportives, EA Sports, spécialistes de la simulation sportive s'essaye pour la première fois de son Histoire à la F1. L'événement méritait bien qu'on se déplaçât outre Manche pour voir les tours de chauffe de ce titre qui devrait faire parler de lui dès le mois de mars 2000.

Vous savez en permanence qui se trouve devant et derrière vous.

Formula One 97 reste pour beaucoup, aujourd'hui encore, la référence des simulations de Formule 1 sur PlayStation. Et ma foi, on ne peut pas vraiment leur donner tort, puisque malgré l'effort de la mouture 99 pour faire oublier la catastrophique édition 98, on est encore loin du Nirvana. Surtout que mine de rien, le Nirvana, c'est quand même pas à côté. Et pour peu qu'on y aille aux heures de pointe, en passant par les quais, c'est vraiment pas gagné. Mais au fait, pourquoi diable parlons-nous ici de ces jeux ? Eh bien, tout simplement parce que le producteur qui se cache derrière F1 2000 n'est autre que celui qui est à l'origine de F1 97. Voui madame, en chair et en os. Je vois d'ici votre sourire de satisfaction déformer votre visage, mais faites attention à votre lifting, on ne sait jamais. Bien que la version que nous ayons pu voir tourner n'en soit encore qu'au stade de l'alpha, les choses promettent néanmoins d'être à la hauteur de tous nos espoirs. Tout d'abord, sachez que la simulation couvrira non pas une, mais deux saisons de Formule 1. Nous aurons ainsi droit aux saisons 1999 et 2000, et tout ça pour le même (grand) prix (oui, elle était facile, je vous l'accorde).

GRANDE PROMO AU RAYON SAISON

Commençons le tour du propriétaire par les voitures qui, comme vous pouvez le constater sur les photos, sont quand même plus jolies à regarder que la copine de mon meilleur ami. Je sais, c'est odieux, mais c'est tellement vrai. Bref, on ne peut pas dire que les designers aient lésiné sur les détails. Les châssis sont très bien modélisés, les roues sont un modèle du genre, les textures arborent fièrement les divers sponsors officiels, les rétroviseurs sont fonctionnels, la vue interne est en foulefridi (d'ailleurs le volant et les mains sont animés), nan vraiment, il y a de quoi tomber sous le charme. C'est même stupéfiant de constater ce que les productions modernes arrivent à tirer de la console. Les effets spéciaux sont ceux que l'on retrouve déjà par ailleurs (traces de gommes sur la piste, fumée sortant du moteur, herbe ou poussière sur les pneus, météo, etc.), mais quelques-uns s'avèrent plus originaux. On parlera ainsi du halo de chaleur généré par le moteur, déformant l'affichage de très belle manière. On pourra également évoquer les divers dégâts, comme la perte d'une roue suite à un choc ou une crevaison (la roue peut alors exploser directement, ou bien prendre progressivement du jeu autour de son axe, pour enfin se désolidariser complètement de la voiture). Les moteurs rendent très joliment l'âme, dégageant une bien belle fumée noire. A ce propos, si vous suivez une voiture qui commence à fumer, mieux vaut vous éloigner quelque peu. Si jamais son moteur explose, vous risqueriez de recevoir des pièces qui endommageraient votre engin. Bon esprit.

Le mode replay est accessible à tout moment de la course et non plus à la fin.

Evitez de rester derrière une voiture dont le moteur explose, cela peut vous coûter cher.

UN DESIGN DE PRO

Autre point qui mérite que l'on s'y attarde, le graphisme des circuits. Bien qu'ils ne soient pas encore tout à fait finalisés, il est clair qu'un gros effort a été fourni pour obtenir des tracés regorgeant de détails. Bannières des sponsors, végétation assez dense, vibreurs chouettos, lampadaires (je pense ici à ceux de Monaco), bâtiments, stands, rien ne vient choquer l'œil autrement que par son bon goût. Les deux ou trois grands prix, presque terminés, qu'étaient Melbourne, Monza ou Interlagos, sont ainsi les plus aboutis qu'ils nous aient été donnés de voir à ce jour. A noter la présence, ou plutôt le retour, du circuit américain d'Indianapolis pour la saison 2000. Mais pour le coup, ce dernier était trop peu avancé pour que l'on puisse se faire une idée de sa modélisation future. Techniquement parlant, les choses se présentent tout aussi bien. L'impression de vitesse est bonne, les pilotes concurrents réagissent de façon plutôt cohérente (on n'a pas échappé à quelques « fermeture de portes » un peu médiévales, mais je rappelle qu'il s'agit d'une version alpha, ne portons pas de jugement trop hâtif), la maniabilité très agréable... Franchement, tout cela sent la superproduction à plein nez.

Les deux rétroviseurs sont fonctionnels.

Avouez que graphiquement, on a vu pire !

UN SEUL OBJECTIF, LA JOUABILITÉ

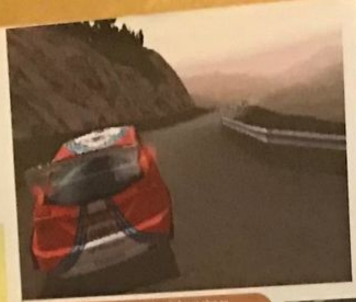
Afin de ne jamais lasser le joueur par des déambulations fastidieuses à travers de nombreux menu, un système très pratique a été mis au point pour lui permettre de régler rapidement la voiture. En plus d'un écran de télémétrie, un graphique et des tableaux vous indiquent instantanément quelles conséquences ont la modification des huit points de réglage en présence (suspensions, boîte de vitesses, ailerons, freinage...). Ainsi, vous voyez en un clin d'œil si votre voiture sera sous ou survireuse, ou encore si votre vitesse de pointe ne pâtira pas trop d'un nouvel étalonnage des rapports. De plus, un simple bouton suffira pour tester immédiatement vos nouveaux réglages sur une piste d'essai. Très ergonomique. Terminons cette prise de contact par quelques précisions, que je vous livre en vrac. Les commentaires seront assurés par Jean Louis Moncet, un mode ralenti « spécial » ne vous fera revivre que les moments forts de la course, la grille de départ sera éditable afin de coller un maximum à la réalité, et enfin une liaison radio avec votre stand vous informera en direct des positions, des problèmes, ou des éventuels changements de stratégie à adopter. Vous l'aurez compris, ce Formula One 2000 s'annonce définitivement comme le digne successeur du 97. Avec le titre de Lankhor présenté dans nos travellings de ce numéro, la F1 devrait avoir en l'an 2000 plusieurs représentants de qualité sur PlayStation. Concluons par dire que pour une première incursion dans le domaine de la Formule 1, le leader mondial de la simulation de sports qu'est EA Sports semble prendre un excellent départ. L'éditeur complète ainsi intelligemment sa gamme sports et devrait, sur l'an 2000 en tout cas, conserver son leadership, malgré la concurrence féroce menée tambour battant par les Français d'Infogrames en tête.

Le choc des F1

La Formule 1 reste un des genres les plus appréciés de la PlayStation. En 1999, Formula One et Formula One 97 se hissaient tous les deux dans le top 10 des meilleures ventes historiques de la PlayStation en Europe. Le succès étant à peu près assuré pour qui possède une once de talent, de nombreux autres titres ont essayé de nous charmer comme F1 98, F1 99, Monaco GP etc. Personne n'avait cependant jusqu'ici égalé les critères de qualité de l'édition 97 de Formula One. C'est aujourd'hui chose faite avec le titre des Français de Lankhor F1 World Grand Prix (édité par Eidos, Tomb Raider, Fighting Force 2 etc.). Une performance qui pourrait bien égaler EA Sports avec ce F1 2000 prévu pour le mois de mars prochain.

La maniabilité s'avère très prometteuse.

Par Julien Chièze



Selon les parcours, le relief sera plus ou moins prononcé.

COLIN MCRAE RALLY 2

LES CHARMES DU RALLYE SONT-ILS ETERNELS ?

Editeur : Codemasters - Developpeur : Codemasters (Angleterre) - Disponible en avril 2000

Les simulations de rallye ne manqueront pas en l'an 2000. Avec GT2, voici Colin McRae Rally 2. Un jeu auquel nous avons pu nous essayer afin d'en voir et en savoir plus. Alors ce Colin McRae-là récidivera-t-il l'exploit du premier ? La réponse dans quelques mois à peine.

[illegible]

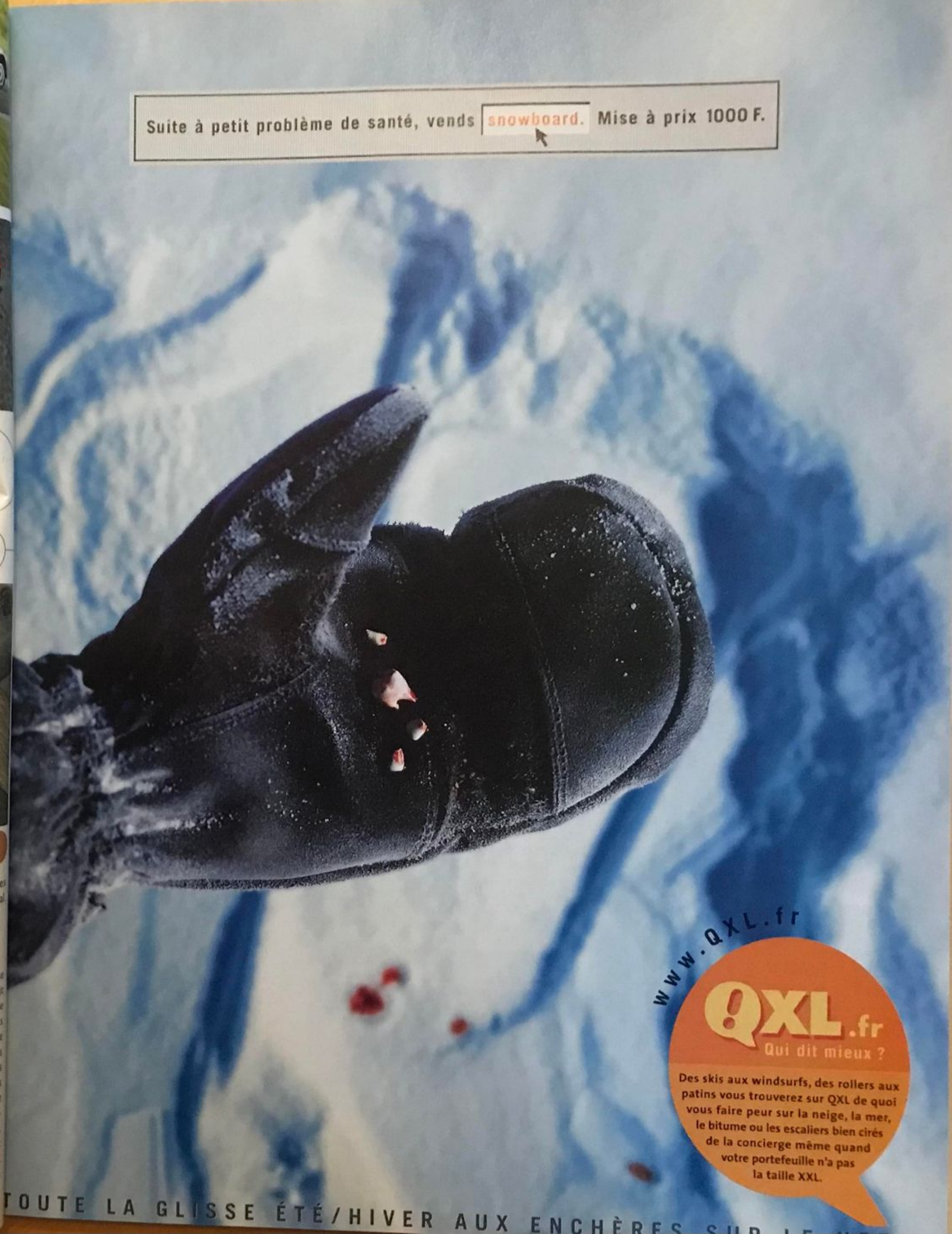
Le plupart du temps, dans le milieu du jeu vidéo, les reportages sont plutôt l'occasion de se dépayser un peu, de bien se marrer et de balbutier quelques mots dans la précieuse langue de Shakespeare, pour finalement en apprendre plus sur un jeu. Comprenez qu'il s'agit d'un petit moment généralement assez paisible et on s'attend rarement à en revenir couvert de boue, encore moins courbaturé de la nuque aux métatarses ! C'était sans compter avec Codemasters, qui, pour nous présenter Colin McRae Rally 2, n'a pas hésité à nous faire participer à des exercices redoutablement réels ! Par un week-end hivernal aussi glacial que pluvieux, la suite d'une des meilleures simulations de rallye allait nous en faire voir de toutes les couleurs. Alors, même si nous sommes dans notre période Gran Turismo 2, au premier abord Colin McRae Rally 2 surprend par sa maîtrise graphique. Notre degré d'exigence ayant singulièrement augmenté à ce niveau, sachez que les programmeurs de Codemasters se sont littéralement lâchés, à commencer en ce qui concerne la modélisation des voitures. Une profusion de détails agrémente ainsi chaque carrosserie constituée de 700 polygones, tandis que les effets d'éclairage - pourtant non définitifs - renforçaient le réalisme de la représentation graphique. De plus, si pour le moment une douzaine de véhicules officiels ont été annoncés, d'après les

Parmi les 80 courses proposées, il sera fréquent de noter de sérieux changements de revêtement. A vous de vous y adapter.

développeurs, plus d'une vingtaine de petites bombes nerveuses devrait remplir le garage final. Conduite sportive en perspective.

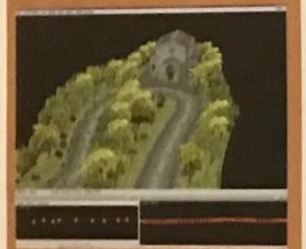
LES PLAISIRS DU RALLYE

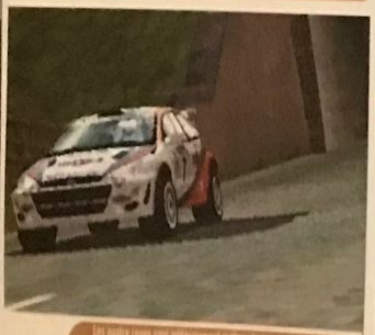
Avant de partir pied au plancher, petite mise en garde pour les néophytes. Rappelons qu'il s'agit ici de rallye pur, c'est-à-dire de courses contre le chronomètre où vous ne rencontrerez jamais d'adversaires. Si un public affectionne ce type d'exercice solitaire, on peut comprendre que les amateurs de duel pare-chocs contre pare-chocs soient un peu frustrés. Ainsi, pour contenter le plus grand nombre sans sombrer dans une affligeante austérité, les développeurs ont privilégié un gameplay hybride entre la simulation et l'arcade. En clair, si le pilotage reste assez technique et surtout réaliste, n'importe qui parviendra à rapidement éprouver quelques sensations. Bon, mais depuis le



Impressions de réalité

Créer de toutes pièces un parcours nécessite la prise en compte de nombreux facteurs (longueur et largeur de la piste, gestion du relief, alternance des courbes, etc.). Ici, il s'agit de l'élaboration des différentes trajectoires possibles, schématisées à l'écran par des lignes rouges. Si certaines vous paraissent complètement loufoques, sachez qu'elles permettent néanmoins de définir les zones de collisions entre les bolides et le décor. Vous pourrez ainsi savoir qu'il est possible de sortir assez fortement de la piste sans pour autant être immédiatement stoppé par un désagréable mur invisible ! D'accord, vous n'avez pas encore une totale liberté de mouvements, mais on s'en approche doucement. Dans les lointains en bas de l'écran, il s'agit de régler le relief du circuit. Chaque zone peut être sélectionnée, puis le programme vient sur la surface choisie permettant ainsi, aux programmeurs, de modeler la surface de la piste selon leur bon vouloir. Un sol de poudre dans un virage, par exemple, n'aurait pas mal de panache à la conduite. C'est aussi durant cette étape qu'est décidé l'emplacement des caméras qui suivront votre prestation lors des rediffs. Les heureux attentifs noteront aussi que, chez Codemasters, on travaille en musique ! Cherchez bien.





Les quatre roues sont indépendantes et on peut de plus prévoir des modèles physiques de conduite particulièrement réalistes.

Dans la version finale, des changements climatiques pourraient intervenir en cours de course.

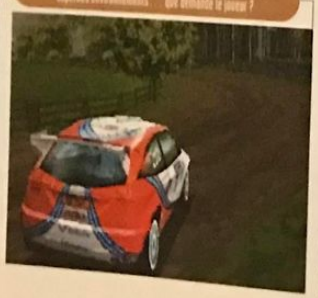
La représentation graphique a globalement gagné en finesse tandis que les bandeaux de pubs ont été multipliés sur les voitures.

temps que je parle de réalisme, allez, jetons-nous à l'eau. La physique des véhicules, par exemple, a nécessité un travail de fond et désormais tout a été pris en compte. Transfert de masse, jeu des suspensions ultra dynamique avec les quatre roues complètement indépendantes ; les fans apprécieront. En ce qui concerne les collisions, le réalisme est à nouveau mis en avant. Ainsi, alors qu'une simple touchette contre un parapet déviera nerveusement votre voiture, un violent dérapage sur sol humide et vous irez valdinguer dans le décor avant de le percuter. Notons que les conditions climatiques auront aussi une grande incidence, vous obligeant à adapter instantanément votre style de conduite. C'est clair, à ce stade du développement, Colin McRae Rally 2 parvient déjà à mêler bonnes sensations de conduite et réalisme. Pas si mal !

NOUVELLE RÉFÉRENCE ?

Devenir le nouvel ambassadeur d'un genre, cela se mérite, chaque élément étant important. Question conduite, même si pour l'instant les voitures semblaient un peu placées sur des rails avec des changements de direction un peu brusques, tout devrait être réglé dans les semaines à venir. Croyez-nous, avec les 80 courses toutes originales et plutôt bien longues qui vous attendent (il existe 10 zones géographiques différentes), vous aurez de quoi mettre à mal, à de multiples reprises, votre bolide. Ce qui me permet d'évoquer la gestion des dégâts particulièrement bien intégrée, puisque chaque partie de la carrosserie peut être endommagée de manière plus ou moins affirmée. Même votre moteur pourra rendre l'âme, ce qui me fait penser au petit parcours en quad organisé lors de ce voyage de presse. Grandiose, surtout au moment de la conclusion. Bien en jambe, je passais toutes les bosses avec force, un style plein de finesse et du genre volontaire, surtout pour la dernière pente bien abrupte avec un dénivelé de près de cinq mètres. J'avoue - manette des gaz poussée à fond - je ne l'avais pas vu venir cette pente bien fourbe. Résultat : un joli carton dans un monticule de boue, avec ma tête dans une énorme flaque, mon quad fumant. Quoi qu'il en soit, abordons la dernière ligne droite. Colin McRae 2 plus pêchu, sans aucun doute, plus beau aussi. Mais Colin McRae 2, plus intéressant ? Hum, pour l'instant, même si l'on sait que 5 modes de jeu, dont certains inédits, apporteront un peu de variété au titre, les développeurs sont malheureusement restés bien muets à leur sujet. Alors, sans jouer les Nostradamus à deux francs six sous – une activité un peu trop à la mode ces derniers temps - on peut déjà tabler sur un mode Rallye, un autre Championnat, une option multi-joueurs et... eh bien, pour la suite, mystère. Espérons d'agréables surprises. En passant, on regrettera la disparition du mode « Ecole de Conduite » qui avait fait la joie des débutants soucieux de rapidement faire de l'ombre à Colin. Alors, si l'ensemble reste très complet avec de nombreuses améliorations d'ordre technique et une jouabilité plaisante, ce second volet paraît pour l'instant un peu classique. Mais bon, nous ne sommes probablement pas au bout de nos surprises, en attendant, je vais soigner mes bosses.

Une distance d'affichage impressionnante, le tout agrémenté de superbes environnements... que demande le joueur ?



Les anciens les ont combattus, à votre tour.

20 ans après leur première invasion en arcade, les envahisseurs de l'espace sont de retour ! Nombreux ont été les héros à se distinguer à cette époque historique. Écrivez la suite de cette glorieuse épopée en reprenant le combat contre des créatures 3D toujours plus laides. Space Invaders go home !

SPACE INVADERS

ACTIVISION

ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil - www.activision.com

Space Invaders est une marque de © Ateri Interactive, Inc. Filiale de Hasbro. Tous droits réservés. © 1999 Activision, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. Space Invaders est une marque de Taito. Ce produit contient des logiciels dont Taito © 1978 TAITO pour Activision, Inc. TAITO est une marque déposée de Taito Corporation. Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. Toutes les autres marques et noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

GAME BOY COLOR PlayStation PC CD-ROM

SOLUTIONS - TRUCS - ASTUCES 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71

LES MICROMANIA

NOUVEAU

75 MICROMANIA MONTPARNASSE Gare
Gare Paris Montparnasse - Niveau 9/55.41
Hall Vaugirard - 75015 Paris - Tél. : 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. : 01 61 04 19 09

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet
Tél. : 01 41 63 14 15

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Cial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay Sous Bois

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. : 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour "Le Merlan" - 13014 Marseille

45 MICROMANIA ST JEAN de la RUELLE
C. Cial Auchan "Les Trois Fontaines"
45146 St Jean de la Ruelle -Tél. : 02 38 22 12 38

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq
Tél. : 03 20 27 97 62

PARIS

75 MICROMANIA FORUM des HALLES
1, rue des Piliers - 75001 Paris
Tél. : 01 58 34 96 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, Rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. : 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées - 75008 Paris
Tél. : 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPERA
Passage des Princes - 5, bd des Italiens
75002 Paris - Tél. : 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA Italie 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris
Tél. : 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare St-Lazare - 75008 PARIS
Tél. : 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. : 01 64 87 90 94

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Vélizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. : 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin- Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. : 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. : 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. : 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry
Tél. : 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1
92800 Puteaux - Tél. : 01 46 96 06 02

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - Niveau 1
93606 Aulnay-sous-Bois
Tél. : 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. : 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Ivry GC
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. : 01 46 15 12 08

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Epine - 94561 Thiais
Tél. : 01 48 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - Niveau Haut
94016 Créteil - Tél. : 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial "Bercy 2"
94220 Charenton-le-Pont
Tél. : 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les Trois Fontaines
Niveau Bas - 95000 Cergy
Tél. : 01 34 24 08 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. : 04 93 62 01 47

06 MICROMANIA NICE ÉTOILE
C. Cial Nice Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. : 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Grand Vitrolles
13127 Vitrolles - Tél. : 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan - 13400 Aubagne
Tél. : 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon
Tél. : 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet/Garonne
Tél. : 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. : 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. : 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. : 02 38 42 14 64

51 MICROMANIA REIMS
C. Cial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. : 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. : 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Semécourt
Tél. : 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers
Tél. : 03 28 33 96 90

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. : 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve-d'Ascq
59650 Villeneuve-d'Ascq
Tél. : 03 20 05 57 38

62 MICROMANIA CITE-EUROPE
C. Cial Cité Europe - 62231 Coquelles
Tél. : 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. : 03 21 20 32 77

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67000 Illkirch
Tél. : 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - Niveau Haut
67000 Strasbourg
Tél. : 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon
68110 Mulhouse Illzach
Tél. : 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand Ouest
69132 Ecully
Tél. : 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon
Tél. : 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. : 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis
Tél. : 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. : 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. : 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon
Tél. : 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var
83160 La Valette
Tél. : 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Cial Auchan Pontet
84130 Le Pontet
Tél. : 04 90 31 17 66

LES DÉMONSTRATIONS MICROMANIA, VIVEZ L'ACTION !

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Tendez l'oreille sur l'émission **fun atti**
du lundi au vendredi à 12 h 30 et **GAGNE**
10 JEUX d'un seul coup et d'un seul !!

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Revendez-vos jeux !

Recyclez vos anciens jeux
et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux PlayStation,
Dreamcast et Nintendo 64.
*Voir conditions à la caisse.

www.micromania.fr

Retrouvez les nouveautés,
les dates de sortie, le top des
ventes, les tips
et astuces et plein d'autres
surprises sur le site
www.micromania.fr
*1 cadeau par gagnant.

Pour fêter le lancement du nouveau site www.micromania.fr JOUEZ ET GAGNEZ PEUT-ÊTRE VOS JEUX PRÉFÉRÉS OU DES BONS DE RÉDUCTION

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec
la Mégacarte et 5% de remise*
sur des prix canons !
*sauf sur les consoles. Remise différée
sous forme de bon de réduction de 50 F.

GAME ONE

MICROMANIA : partenaire de l'émission **TEST** sur **GAME ONE**, diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

Avec nos démonstrateurs, découvrez les nouveautés en avant-première et sur écran géant, tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 19 h 00 dans tous les MICROMANIA

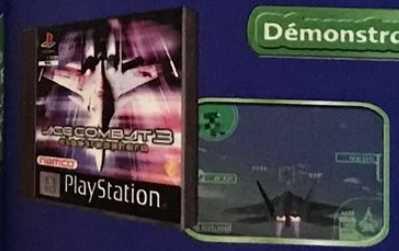
Démonstration MERCREDI 5 et SAMEDI 8 JANVIER

007 DEMAIN NE MEURT JAMAIS
Dans la peau endurcie de l'agent spécial 007, vous allez avoir de l'énergie à revendre !

Grand jeu envolez-vous 4 jours à Las Vegas*
Retirez votre bulletin de participation dans votre Micromania
*Jeu gratuit sans obligation d'achat

Démonstration MERCREDI 12 et SAMEDI 15 JANVIER

MUSIC 2000
L'outil indispensable pour comprendre et apprendre à composer de façon amusante et intuitive !



Démonstration MERCREDI 19 et SAMEDI 22 JANVIER

ACE COMBAT 3
Vivez de nombreuses missions aériennes d'une variété inégalée : chasse à haute altitude, dans les canyons, atterrissages, décollages...

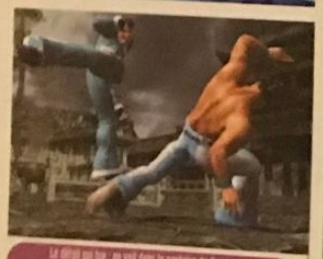
Démonstration MERCREDI 26 et SAMEDI 29 JANVIER

THRASHER
Ridez et skatez dans les endroits les plus branchés du monde !

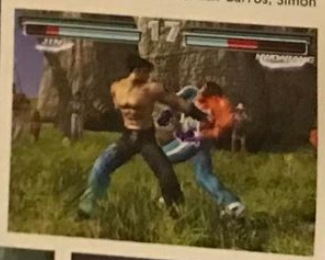
LA PLAYSTATION 2

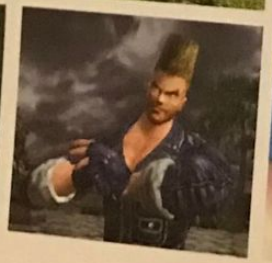
PREMIERS JEUX

Découvrez en exclusivité les images des premiers jeux PlayStation 2 réalisés par les talentueux créateurs de Namco. C'est ici que ça se passe et nulle part ailleurs.



Le défaut qui tue : on voit dans la position de Hwoarang... et un petit escheveêtrement de polygones au niveau du talon gauche d'Eddy.





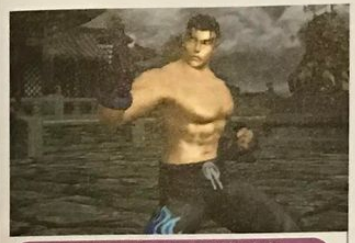
Les fins de bouclage sont rarement calmes, c'est vrai, il y a toujours un truc qui atterrit violemment sur le bureau du rédacteur en chef à la toute dernière minute. Cette fois, il s'agit d'un CD bourré à craquer d'images totalement inédites de trois titres PlayStation 2 signés Namco : Tekken Tag Tournament, 500 GP DX et Ridge Racer 5. Certaines de ces photos nous ont littéralement subjugués. On aurait cependant souhaité une plus grande prise de risque de la part du géant japonais. Un nouveau Tekken, un nouveau Ridge Racer, une adaptation de borne d'arcade... hum et l'originalité dans tout ça ? Mais bon, trêve de bavardage, il est temps de se métamorphoser en pigiste mutant et d'entrer dans le vif du sujet.

UN P'TIT NOUVEAU

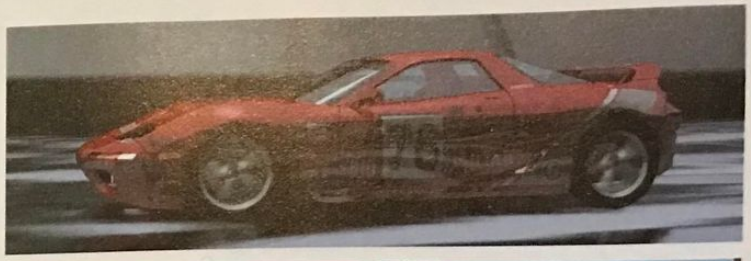
Sorti dans les salles d'arcade nipponnes au printemps dernier, 500 GP DX est un jeu de course de motos dans lequel vous enfourchez de puissantes 500 cm3. Pour ce titre, Namco a réussi a obtenir une licence officielle, celle de la FIM (Fédération Internationale de Moto). Vous retrouverez donc les vraies écuries du championnat mondial, les derniers modèles de Suzuki, Honda et Yamaha, ainsi que tous les grands noms de la discipline (Mick Doohan, Tadayuki Okada, Nobuastu Aoki, Alex Criville, Norick Abe, Carlos Checa, Alex Barros, Simon

Pour son jeu de motos, Namco devra revoir le nombre de circuits à la hausse.

Crafa, Takuma Aoki ou encore Yukio Kagayama). Contrairement aux jeux d'arcade habituels, il n'y aura pas de passage de check point, dans 500 GP DX. Les développeurs ont opté pour un système de décompte moins contraignant qui donne, en fait, un temps limite pour l'ensemble de la course. Côté circuit, le titre de Namco proposera trois des Grands Prix les plus réputés de la saison : Jerez (Espagne), Paul Ricard (France) et, bien sûr, Suzuka. Je sais, c'est un peu « just », mais rien ne dit que



Un corps de rêve sans polygone apparent. Les miracles de la technique de l'Envelop-Texturing.

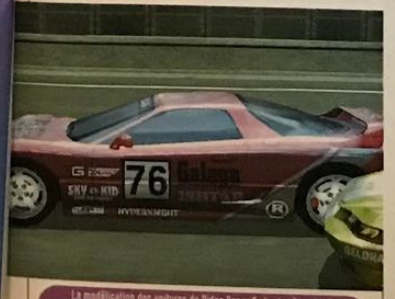


Les postures des mains sont d'une élégance assez incroyable.

l'éditeur nippon ne reverra pas ce chiffre à la hausse pour cette version PlayStation 2. L'un des principaux atouts de 500 GP DX en arcade était le respect des proportions des circuits. Les développeurs avaient, en effet, passé plusieurs semaines sur les trois sites afin de reproduire le plus fidèlement possible les dimensions, les caractéristiques et les alentours (paysage, végétation, emplacement du public, etc.) des tracés. Enfin, en ce qui concerne le gameplay, la borne jouait sans concession la carte du réalisme et s'illustrait par une I.A. des concurrents tout simplement exceptionnelle, voilà qui ne laisse présager que de bonnes choses pour cette version 128 bits, même si d'un point de vue strictement technologique, cette borne d'arcade est d'ores et déjà dépassée.

FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX ?

Sans vouloir jouer les gros blasés, les nouvelles photos de Ridge Racer 5 nous ont un peu laissés sur notre faim. Si les voitures affichent un niveau de détails véritablement impressionnant (GT 2000 n'a qu'à bien se tenir), on ne peut pas dire que Namco fasse preuve d'une imagination débordante pour la modélisation des décors. Le premier circuit présenté manque en effet cruellement d'inspiration : des buildings bien géométriques, des rambardes de sécurité, beaucoup de gris, quelques arbres... Le thème du périph', on voit ça maintenant depuis plus de quatre ans, il serait peut-être temps de passer à autre chose, non ? Souhaitons que le staff de Namco ne se contente pas simplement de relooker à la sauce 128 bits les tracés des précédents volets. Faisons confiance à Namco. Sinon, bien évidemment, impossible à l'heure actuelle de dire si le pilotage de ces magnifiques bolides sera aussi glissant que par le passé.

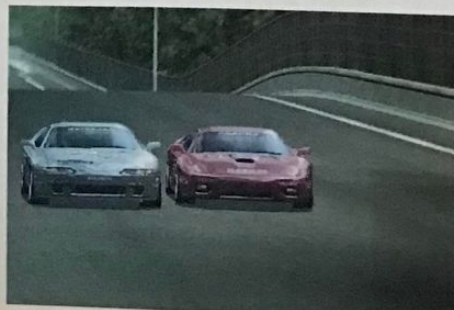


La modélisation des voitures de Ridge Racer 5 n'a rien à envier à celle de Gran Turismo 2000. Namco maîtrise.

Y A PAS PHOTO !

Le titre le plus impressionnant reste incontestablement Tekken Tag Tournament. Rien à voir avec la version arcade. Les corps des combattants sont modélisés en une seule enveloppe, ce qui permet d'éviter les enchevêtrements de polygones au niveau des articulations. Dans le jargon technique, on appelle ça « l'Envelop-Texturing » ou encore le « One Body Formation Modeling ». Il n'y a aucun polygone apparent, le rendu est très organique, leurs mains sont splendides, tout comme les visages d'ailleurs étonnamment expressifs. Enfin, chaque groupe de muscles respecte les lois de l'anatomie. Ce souci extrême du détail ne concerne pas uniquement le corps des combattants mais se retrouve aussi dans le drapé des vêtements (les déformations des vêtements épousent à merveille les courbes des silhouettes de chaque combattant) tout comme dans les décors ; la modélisation de l'herbe notamment est d'un naturel saisissant, les éléments du décor se reflètent dans les flaques d'eau et chaque dalle est représentée différemment. Maintenant, l'animation sera-t-elle à la hauteur de la réalisation graphique ? Pourrons-nous tourner autour de l'adversaire comme dans Soul Calibur ou Tobal ? Le système de combat révolutionnera-t-il la série ? Mon dieu, que de questions sans réponse...

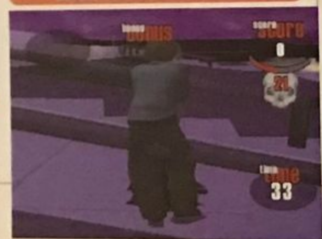
Le rendu des textures est très « organique », notez le souci avec lequel l'herbe a été modélisée. Plus vrai que nature !



Les deux derniers niveaux du jeu.

Un manque de réalisme certain.

Être skater, c'est tout d'abord un look, un style de vie.



TRASHER

Editeur : Rock Star - Developpeur : Z-Axis (Etats-unis)

Disponible en janvier 2000

PLUS DURE SERA LA CHUTE

Après le succès de Tony Hawk d'autres éditeurs tentent de s'engouffrer dans la brèche de la glisse. Où ai-je lu qu'il n'y avait pas de petits profits... A non je l'ai entendu, un peu partout depuis un peu tout le temps. Alors pourquoi pas Trasher ? Non, je plaisante.

Rage Software

Le skateboard a fait son apparition en Californie en [illegible] [illegible] Long Beach (Californie). [illegible]
Pour en savoir plus : [illegible]

Un petit test. Pour savoir si vous êtes un skater dans l'âme, faisons un petit tour dans votre placard. Bon, les T-shirts. Rien n'est repassé, OK, ça commence bien. J'ai beau fouiller, je ne vois aucun Marcel sur la quarantaine de chiffons qui vous sert de frusques. Alors comment exhiber son petit tatouage sur l'épaule qui ne ressemble à rien et qui a fait si mal ? Passons au pantalon. Ah, cette fois, il y a des progrès, j'en vois un extra large. C'est quand même mieux que le pantalon stretch zébré que vous portiez à la grande époque de Trust et qui sert de nourriture à votre élevage de mites. Côté « sketab », la bonne vieille paire de Converse qui sent le munster fera l'affaire. Ah, bah, c'est normal, les chaussettes de cet été sont encore à l'intérieur. Vous voilà fin prêt pour affronter tous les dangers de la ville... dès que vous aurez acheté une planche !

LE SKATE DANS L'ÂME

Les jeux de skateboard sur PlayStation commencent à fleurir chez les éditeurs. Après Street Skater, les séries des Extrême Games et le tout dernier Tony Hawk's Skateboarding, c'est au tour de Thrasher de tenter sa chance sur ce terrain parfois semé d'embûches. Six personnages avec des caractéristiques spécifiques sont disponibles, pour skater dans des endroits urbains différents (métro, usine, embarcadère, banques, palais de justice...). Douze niveaux au total répartis à travers les Etats-Unis et l'Europe. Le but du jeu est de faire un maximum de tricks (figures telles que 180°, 360° spin, hellflip, kickflip, grab...) pour obtenir les points nécessaires au passage supérieur. Rien de très original. Les figures s'exécutent assez facilement, mais les chutes ne sont pas, pour l'instant, très crédibles. Vous atterrissez comme un pantin avec les bras et les jambes dans tous les sens. Après de telles gamelles, je me demande bien comment on peut encore soulever le petit doigt et se relever tout beau tout propre. Pour le côté réalisme, on repassera. Pendant que vous vous amusez à détruire les équipements urbains, la police ne voit pas cela d'un œil rieur. Si les points requis ne sont pas atteints ou si vous ne quittez pas le niveau avant la fin du chrono, un gentil monsieur en uniforme bleu lâchera son gentil clébard à vos trousses. Attention aux accrocs. Ça me rappelle la Guerre des Boutons : « mon pantalon qu'est décousu, si ça continue, on verra le trou de mon pantalon, qu'est décousu... ». Pas d'inquiétude, Thrasher a prévu le coup : vous aurez la possibilité de changer de fringues et de chaussures, de surcroît avec un sponsor (All Star ou autres). Sur le coup c'est un peu n'importe quoi. Le côté vitrine publicitaire dans un jeu, c'est un peu limite. Thrasher est un jeu d'arcade, mais aura fort à faire devant le très bon titre d'Activision : Tony Hawk's Skateboarding. Pour les développeurs de Z-Axis, il y a du pain sur la planche ! Encore quelques efforts sur la variété des décors, sur le réalisme et sur la fluidité des personnages. Ce n'est pas grand-chose ! Courage les gars.

Si j'avais su à quelle hauteur j'allais monter, je n'aurais pas tenté !

SHAOLIN

PETIT SCARABÉE DEVIENDRA-T-IL GRAND ?

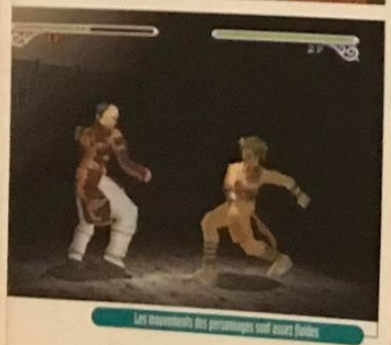
Editeur : THQ - Développeur : Polygon magic (U.S.) - Disponible en mars 2000

On pourrait se demander qui sont les gars de Polygon Magic qui se trouvent derrière ce jeu de combat qu'est Shaolin. On trouverait alors des développeurs américains auteurs d'un très médiocre jeu de combat baptisé VS (pour versus). Et alors, on s'inquiéterait légitimement sur les qualités de Shaolin. Alors ne se posera pas la première question.

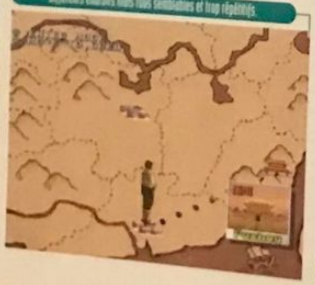
Un jeu de baston sur PlayStation : vous ne rêvez pas, c'est encore possible. Cette année 1999, qui, si l'on en croit la Tour Eiffel, vient de se terminer, a été très pauvre et surtout sans succès pour ce genre de soft. Et pour cause : la plupart des dernières réalisations laissaient pour le moins à désirer et les innovations étaient totalement inexistantes. Remplacer les hommes par des dinosaures ou par toutes autres créatures, c'est franchement très moyen. Dans ce cas, à quand un jeu de combat entre huîtres perlières astigmates et escargots hyper vénérés ? De grâce, messieurs, gardez votre imagination pour préparer vos repas de fêtes. Gare, tout de même, à l'indigestion ! Prévoyez un sac étanche, on ne sait, beuuuh !, jamais ! Ou alors démontrez-nous la puissance psychédélique et novatrice de votre savoir-faire.

SO EASY, SO BORING !

Dans Shaolin (à ne pas confondre avec Wu Tang Shaolin Style), il y a un mode Story. Ce mode entraîne le joueur à la recherche d'un certain Han Lao Tai (le méchant, pas bon). Pour ce faire, parcourez la Chine, afin de mener à bien votre mission et, de ce fait, développer votre « Chi » (potentiel de combat hors du commun). Vous êtes enfant, lorsque l'histoire débute. Pendant votre quête, vous rencontrerez des personnages qui n'ont qu'une seule idée en tête : vous dépouiller de votre argent. Mais le racket, ce n'est pas votre tasse de thé, donc combats. Ces affrontements vous opposeront à un, deux ou trois adversaires simultanément. Comme toute bonne vieille racaille qui se respecte, l'intelligence n'est pas un point fort. Pourquoi ? Eh bien, regardez vos assaillants se latter la tête entre eux. Pas très « fut-fut » ! Au fil des combats, l'expérience augmente ainsi que votre âge. D'autres personnages, plus pacifiques, vous inculqueront des enseignements sur la manière de devenir un vrai guerrier. Vertu, repos et nourriture du corps et de l'esprit. En parlant de nourriture, il est possible de nourrir son personnage pour lui redonner de la vitalité. Le cuistot attend votre venue dans son établissement des plus crasseux, pour vous faire ingurgiter ses fonds de frigos congelés. Au menu : scorpions grillés, cervelle de singe, gelée de sang de cochon, travers de porc... que du bien gras pour gaver votre combattant. On va en faire un sumo ou un goret, mais sûrement pas un digne successeur du petit dragon. Mais abordons la partie graphique et technique. Hélas, c'est là qu'est l'os ! Dans des décors grossiers et plus qu'austères, les personnages rencontrés sont toujours les mêmes. La seule variante réside dans leur façon de combattre : Drunken boxing, Shaolin, T'ai Chi Chuan, Jeet Kune Do, HungGar et Eightextremitiesfist (vous avez aussi accès à ces arts martiaux). Seul le mode Versus est assez bien réalisé, mais ressemble en de nombreux points à un certain Tekken : attaques, combos. Il y a même un panda ! Inutile de s'étendre davantage. Bon, ce n'est pas encore aujourd'hui que l'on aura droit à du nouveau intéressant. Allez, les gars, on n'attend pas la sortie de la PlayStation 2 en se croisant les doigts ! S'il faut attendre le renouveau du jeu de combat avec Shaolin, mon petit doigt me dit qu'on risque d'attendre longtemps.



Les mouvements des personnages sont assez fluides



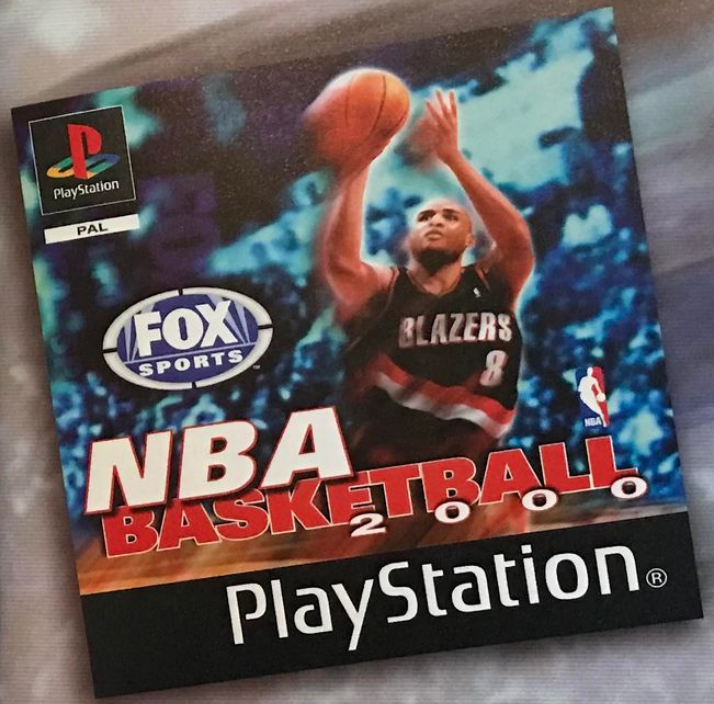
Différents endroits mais tous semblables et trop répétitifs.

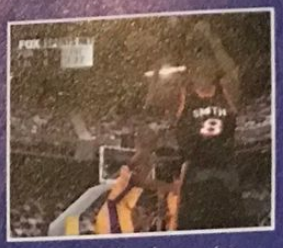
Un petit plus (trois adversaires) pour ce « petit » jeu.

Un peu de culture (encore)

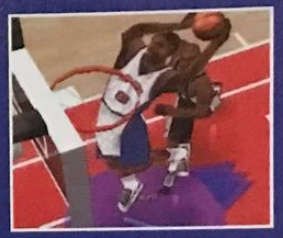
Le temple Shaolin permet aux moines de cultiver leur corps et leur esprit, afin d'acquérir le secret de la force. Les maîtres mots sont dévotion, détermination, tranquillité et contemplation. C'est une association d'engagement religieux et d'art martial ; le kung-fu est calqué sur des gestes d'animaux (grue, ours...). C'est apprentissage visant à former des moines guerriers pour défendre l'empereur. Malheureusement, aujourd'hui, à Shaolin, capitale de l'art martial, le kung-fu est devenu un business. Mais le temple n'en reste pas moins un mythe. www.shaolin.com

FOX SPORTS PRESENTE LA NOUVELLE MANIERE DE JOUER AU BASKET





Des angles de caméra qui vous plongent au coeur de l'action.



Des tonnes de smashs uniques.

Un gameplay captivant, rapide et fun.

DES JEUX DE SPORTS POUR LES FANS DE SPORTS.

www.foxsportsgames.com

www.nba.com

Disponible sous Windows® 95/98

PC CD-ROM

FOX SPORTS INTERACTIVE

©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. "Fox," "Fox Sports," "Fox Sports Net," "Fox Sports Interactive," "Fox Interactive," "Twentieth Century Fox" ainsi que les logos qui leur sont associés sont des marques déposées appartenant à la Twentieth Century Fox Film Corporation. Les éléments d'identification de la NBA et des équipes individuelles NBA, utilisés dans et sur ce produit sont des marques déposées, des conceptions protégées par droit d'auteur et/ou d'autres formes de propriété intellectuelle appartenant à NBA Properties, Inc et aux équipes individuelles NBA. Ils ne peuvent donc être utilisés, entièrement ou partiellement, sans l'accord préalable de NBA Properties, Inc. ©1999 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Windows et le logo Windows sont également des marques déposées ou des marques de fabrique de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Distribué par Activision

"PS" et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.

N GEN

100 % ARCADE, 200 % ACTION

Editeur : Infogrames - Développeur : Curly Monsters 5 (G-8) - Disponible en mai 2000

Laissant à nouveau de côté l'aspect simulation pure et dure, le second titre dédié à l'avionique de l'éditeur Infogrames propose cette fois des courses de jets à basse altitude.

Alors que les titres de simulations de vol sortent au rythme d'une demi-douzaine par mois sur PC, la PlayStation, qui avait modestement investi le genre depuis ses débuts, semble jouer la carte de la variété ces derniers temps. Après Eagle One, développé par l'équipe anglaise Glass Ghost, Infogrames se tourne à nouveau vers l'île britannique, en prenant cette fois sous son aile les développeurs de Curly Monsters. Qui se cache derrière ce nom pour le moins étrange ? Tout simplement l'équipe qui s'est occupée de faire de WipEout la série à succès qu'on connaît. Et ce n'est pas une faute de choix ni de goût, car les programmeurs de Curly Monsters investissent, avec N Gen, le genre qu'ils connaissent le mieux : la course de modèles aériens. Après les affrontements entre vaisseaux futuristes, les auteurs de WipEout se tournent ici vers le réalisme, en présentant des courses de fighters F-15 physiquement fidèles. Ils n'en délaissent pas pour autant la fièvre de l'arcade qui ne les avait pas quittés depuis les trois derniers WipEout. Puisque nous les connaissons quelque peu, et en leur donnant toute notre confiance, gageons que les sensations de vitesse vertigineuses seront au rendez-vous. Le tout avec le sac à vomi !

L'animation des replays des courses a bénéficié d'un soin tout particulier

GRAN TURISMO VERSION AVIONIQUE

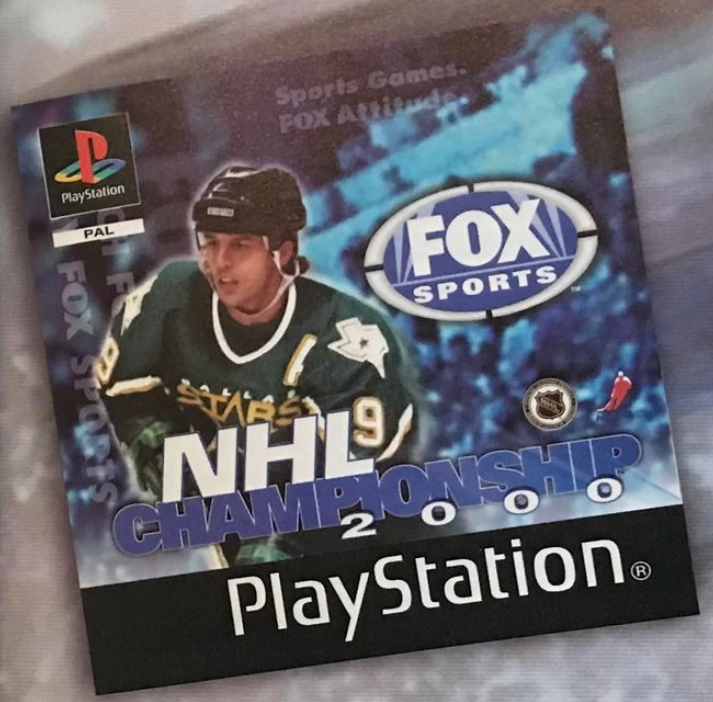
Le concept de N Gen est l'occasion de marier le côté arcade pur à la haute technicité de la simulation. Ici, pas de missions ni de campagnes diverses à effectuer dans les hauteurs célestes aux commandes de votre engin. Il s'agira plutôt de finir des parcours aériens typiques, dans des environnements vastes et riches en détails. Si l'aspect arcade/action y est nettement privilégié, le jeu ne s'interdira pas moins du réalisme des modèles de vol qu'on retrouve dans toute simulation digne de ce nom. D'où l'intérêt de ce volet puisque N Gen proposera quelque 40 jets, dont la modélisation a fait l'objet d'un soin tout particulier. A ce propos, on aurait vite fait de surnommer le jeu « Jet Turismo » en référence au plus célèbre titre de course sur PlayStation. De la même façon, gagner des courses dans N Gen vous donnera accès à des options de customisation pour votre jet. Plus vous serez performant et plus votre appareil verra, à travers ces options, sa fiabilité et sa puissance s'améliorer. No doute que votre conduite gagnera ainsi en sensations, suivant le degré d'amélioration attribué à votre bolide. De quoi remporter les courses au nez et à la barbe de vos concurrents.

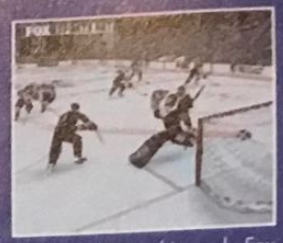
L'aspect poussé de l'arcade dans N Gen s'annonce comme un bon point : le jeu n'a plus de quoi rebuter les débutants et pourrait bien attirer ceux qui veulent entrer de plain-pied dans le domaine des simulations de vol. C'est cette facilité d'accès que l'on retiendra, d'autant que le plaisir de jouer à plusieurs compte pour beaucoup. Des courses multi-joueurs qui promettent d'être réjouissantes, avec au menu des festivités les plus risiques armes et options de protection pour votre jet. Un peu à la façon d'un WipEout, on oscillera entre bonus et malus. Tout cela se jouera par le biais de la traditionnelle vue en split, pour des affrontements à deux joueurs dans des décors variés. Sans oublier que des points de localisation connus y ont été intégrés. En sachant que les vols se font à basse altitude, qui sait si l'on ne se frottera pas à la Tour Eiffel pendant les courses ? Affaire à suivre, donc.

Infogrames et Cie

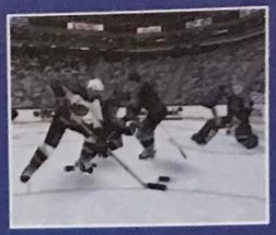
Avec Eagle One et maintenant N Gen, la réputation de l'éditeur français en matière de simulation de vol semble arcade n'est plus à faire. Infogrames est bien la petite boîte qui monte, et depuis longtemps n'a-t-on en Europe dans le domaine de la création, distribution et édition de jeux vidéo. Sans oublier la présence de nombreuses filiales de l'éditeur à travers le globe. Sur son sol français, l'éditeur propose des offres d'emploi et de stages visant à pourvoir régulièrement. Pour-faire sentir-vous les créateurs de demain. Sur le Net : http://www.infogrames.fr

FOX SPORTS PRESENTE LA NOUVELLE MANIERE DE JOUER AU HOCKEY





Le véritable graphisme de Fox Sports Net avec Fox Trak™.



Des angles de caméra qui vous plongent au cœur de l'action.

Un gameplay captivant, rapide et fun.

DES JEUX DE SPORTS AVEC LA FOX ATTITUDE™.

www.foxsports.com

Disponible sous Windows® 95/98

PC CD-ROM

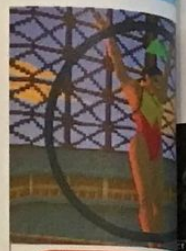
FOX SPORTS INTERACTIVE™

©1999 Twentieth Century FOX Film Corporation. Tous droits réservés. "FOX," "FOX Sports," "FOX Sports Net," "FOX Trax," "FOX Sports Interactive," "FOX Interactive," "Twentieth Century FOX" et leurs logos sont des marques appartenant à Twentieth Century FOX Film Corporation. Produit sous licence officielle de la NHLPA. National Hockey League Players' Association, NHLPA et le logo NHLPA sont des marques de la NHLPA et sont utilisés sous licence par FOX Interactive, Inc. ©NHLPA. NHL Championship ™ est une marque de la National Hockey League. NHL et la NHL Shield sont des marques déposées de la National Hockey League. Tous les logos et marques NHL et autres logos et marques représentés dans ce produit sont la propriété de la NHL et des équipes respectives et ne peuvent pas être reproduits sans l'autorisation écrite préalable de NHL Enterprises, L.P. ©1999 NHL. Tous droits réservés. Ce produit est sous licence officielle de la National Hockey League. Windows et les logos Windows sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Distribué par Activision

"PS" et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.

Idéfix fan le cheval d'arçon, mais la maîtrise de cette discipline n'est pas évidente.



Le plongeon est une épreuve originale, mais finalement assez peu spectaculaire.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

LE CAUCHEMAR DES MANETTES

Editeur : Konami - Developpeur : Konami (Japon)

Disponible en février 2000

Depuis l'aube des temps, les jeux mettant en scène des sports olympiques ont toujours fait le bonheur des adeptes de chasse au chrono et de performances virtuelles. Non, y'a pas à dire, jouer les athlètes de la manette, c'est vachement sympa. Et dans ce domaine, Konami en connaît un bout !

Sur la ligne de départ, quatre sportifs de haut niveau se préparent à courir le 100 mètres. Dans le stade Olympique, la tension est à son comble. Le public retient son souffle. Un silence monacal règne sur l'assemblée. Les muscles turgescents, le regard torve, les athlètes sont prêts à bondir, telle une meute de prédateurs attirés par une proie tant convoitée : une ligne d'arrivée, un fin trait blanc situé droit devant eux, à 100 mètres. 100 mètres qu'ils devront parcourir en un temps record, afin d'arracher la victoire et devenir par la même occasion les Champions Olympiques de la discipline. Sur les starting blocks, on retrouve la crème des crèmes, l'élite des coureurs. Quatre sportifs au palmarès impressionnant. L'Américain, Elroy P. Oldman ; le Russe Gregor Anabolisov ; l'Italien Ernesto Sterone et le Français, Marcel Picouze : moi ! Quelques secondes avant le coup d'envoi, une annonce monocorde nous annonce l'imminence du départ. « On your mark... Set... Go ! » Un coup de canon résonne dans mon cerveau. En quelques millièmes de secondes, mes cortex envoient un influx nerveux à tous mes muscles. La réaction en chaîne est instantanée. Une décharge d'adrénaline me donne un phénoménal coup de fouet. A côté de moi, sur la ligne 2, le ruskov prend quelques longueurs d'avance. Tout se joue au mental, il faut donner le meilleur de soi-même, se sublimer, dépasser ses limites, jusqu'au point de rupture. Je refoule la monstrueuse crampe qui commence à me tenailler. Je rejette la douleur qui m'étreint. A mi-parcours, j'ai refait mon retard et j'arrive à la hauteur du ricain. Dans un ultime effort, alors que je frôle la tétanie, je tente de puiser dans mes dernières ressources pour arracher la victoire. Mais soudain, sans aucune raison apparente, ma cadence se ralentit ! Je perds en une fraction de secondes toute mon avance et me retrouve bon dernier. Que m'arrive-t-il... Arrgghh, merde, j'ai encore pété une manette. Fait chier !

Les replays sont vraiment très classes. Ils présentent les athlètes dans toute la crauté de l'effort. Poignant.

Sydney 2000

Sydney 2000

Pour la petite histoire, sachez que les Jeux Olympiques sont nés en Grèce il y a environ 3 500 ans, puis disparurent en l'an 393. C'est grâce à la volonté du Baron Pierre de Coubertin, qui créa le Comité International Olympique (CIO) en 1894, que les J.O. furent ressuscités. La première édition de ces Jeux Olympiques « des temps modernes » eut lieu à Athènes en 1896. Aujourd'hui, nous en sommes assez loin. Il y a la 27ème édition de cet événement sportif planétaire, qui se déroulera du 15 septembre au 1er octobre 2000 à Sydney en Australie. Voici en vrac quelques chiffres astronomiques sur cette édition du millénaire :

- 28 sports seront représentés
- 198 pays participeront à la compétition
- 5,5 millions de tickets seront mis en vente pour assister aux différentes compétitions
- 14 heures d'épreuves sportives se dérouleront chaque jour
- 300 médailles d'or seront mises en compétition
- Plus de 10 000 athlètes participeront à l'événement
- 3,5 milliards de spectateurs à travers le monde (presque moitié, humm, normal ces J.O.
- 15 000 médias couvriront l'événement
- 9,4 milliards de francs, tel est le budget estimé de ces J.O. de Sydney !

Les épreuves

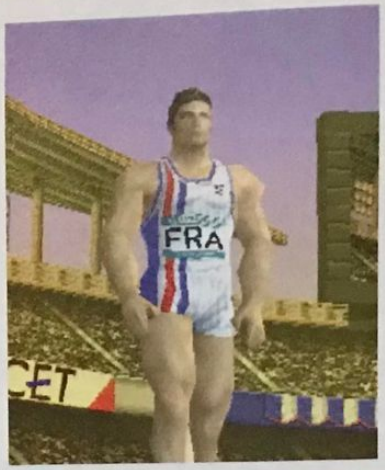
Là où le premier Track & Field ne mettait en scène que des épreuves où il fallait sans cesse appuyer sans relâche sur les boutons, cette suite proposera quelques disciplines un tout petit peu plus subtiles. En effet, selon les manipulations à effectuer, il faudra utiliser des combinaisons de touches différentes, sensées reproduire le mouvement du sportif. Enfin rassurez-vous, tout cela ne sera pas non plus d'une complexité polytechnicienne ! Les QI de 2 seront les bienvenus dans la compétition !

- 100 mètres course
- 50 mètres nage libre
- Saut en longueur
- Saut à la perche
- Javelot
- Lancer de marteau
- Cheval d'arçon
- Haltérophilie
- 1 km vélo
- Sprint vélo
- Plongeon
- Canoë

Certaines épreuves nécessitent une résistance à l'effort assez énorme. En effet, marteler le paddle pendant 3 minutes, ça use...

SPORTS DE HAUT NIVEAU POUR GROS BRAS

Sorti en 1997, Track & Field fait partie de cette longue lignée de simulations multi-épreuves, mettant en scène des disciplines olympiques d'été (pour l'hiver, il y avait Nagano Winter Olympics). Dans T&F, on pouvait concourir seul ou à plusieurs dans une dizaine de sports allant du 100 mètres, à la natation en passant par le saut à la perche ou le lancer de marteau. A l'époque, ce titre hautement amusant défoula les passions et connu un gros succès. Il faut dire que la chose affichait de très grosses qualités ludiques. Convivialité, durée de vie énorme pour qui aimait la chasse aux records, graphismes très clean, sensations fortes... Track & Field faisait parler la poudre et mettait les joueurs à rude épreuve ! Cependant, l'aspect ultra physique de ce titre ne plaisait pas à tout le monde. En effet, T&F n'était pas à proprement parler un titre très fin, ni même très subtil. La gagner à coup sûr était simple : dans toutes les épreuves de vitesse il fallait taper à une cadence infernale sur les boutons de la manette pour que votre athlète aille de plus en plus vite ! Un peu plus complexes étaient les disciplines impliquant à la fois une grande vitesse et un maximum de dosage (saut en longueur, lancer de poids...). Là, il fallait non seulement bourriner les touches, mais également faire preuve de bons réflexes ! La dernière catégorie d'épreuves était celle où il fallait « gérer » l'effort pour ne pas que votre athlète finisse sur les rotules, à l'image du 1 500 mètres ou de la natation ! Bref, malgré quelques subtilités, Track & Field laissait la part belle aux joueurs possédant de gros bras et une bonne endurance. Mais qu'importe, la sauce prenait parfaitement et les compet' à plusieurs se finissaient invariablement dans une ambiance survoltée. Pour le second volet de T&F, Konami a réutilisé le même principe, tout en y apportant quelques modifications. Les épreuves pour commencer ont quelque peu été modifiées. Ainsi, parallèlement aux très classiques 100 mètres et autres sauts en hauteur, on note l'apparition de disciplines plus originales tels le vélo sur piste, le canoë, le cheval d'arçon, l'haltérophilie ou le plongeon ! La seconde innovation majeure est quant à elle d'ordre esthétique. Désormais, tous les athlètes - quelque soit leur discipline - sont parfaitement modélisés (notamment grâce à des textures très « organiques »), affichent des animations détaillées et ultra crédibles et semblent réellement souffrir dans l'effort. Comme dans la réalité ! Bref, si dans le fond T&F2 ne révolutionne pas le domaine des simulations de sports olympiques, il a au moins le mérite d'évoluer dans le bon sens. Et c'est bien là l'essentiel, car entre son mode multi-joueurs et sa pléthore d'épreuves, cette suite semble suffisamment riche pour combler de bonheur les fans du genre, dont nous sommes.



Trop facile le 100 mètres... Pfuit, on peut même descendre en dessous des 9 secondes !

Questions épreuves de lancer, si on retrouve le marteau et le javelot, le poids et le disque ont quand à eux disparus.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

OFFRE DU MOIS

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

169F

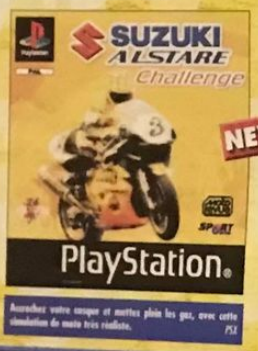
1 manette analogique vibrante
1 cable RGB
1 carte mémoire et son boîtier

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre organe de jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

La Carte DOCK ID

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***



Accrochez votre casque et mettez plein les gaz, avec cette simulation de moto très réaliste. PSX

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie (voir minitel)

AGEN Corner
167, av. Jean Jaurès
05.53.47.73.01

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center (ESPAGNE)
38, rue Ameya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Benodet
02.98.10.34.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.33.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

DUNKERQUE Center
NOUVELLE ADRESSE
19, bd Ste Barbe
03.28.66.73.73

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.23.05.17.75

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.com

FRANCE

ABBEVILLE	03.22.24.90.80	GAP	04.92.52.09.66
ALBI	05.63.49.54.40	GEX	04.50.41.92.21
ALES	04.66.52.38.95	GRENOBLE NOUVEAU	04.76.47.14.25
AMIENS CENTER NOUVEAU	03.22.92.22.65	HAGUENAU	03.88.73.53.59
ANGERS CENTER	02.41.87.58.14	LA ROCHELLE	05.46.41.29.01
ANGLET CENTER	05.59.03.73.03	LA ROCHE/YON CENTER	02.81.47.39.82
ANGOULEME CENTER	05.45.94.45.15	LA VARENNE St HILAIRE	01.41.81.03.17
ANNECY	04.50.51.44.98	LE HAVRE CENTER	02.35.19.38.48
ANNEMASSE	04.50.87.16.75	LENS CENTER	03.21.28.45.48
ARLES	04.90.96.84.81	LES ULIS	01.43.63.05.37
ARRAS	03.21.23.45.25	LILLE	03.20.51.44.75
AUTUN	03.85.52.85.53	LILLE 2 CENTER	03.28.38.18.79
AUXERRE	03.86.52.22.21	LIMOGES CENTER	05.55.12.16.12
AVIGNON CENTER	04.90.82.22.61	LORIENT CENTER	02.97.21.69.73
BARENTIN CENTER	02.35.91.59.59	LORIENT 2 CENTER	02.97.87.81.82
BESANÇON	03.81.61.67.09	LYON	04.78.60.33.60
BEZIERS	04.67.28.97.38	MACON	03.85.40.91.74
BLOIS	03.81.31.03.91	MARSEILLE	04.91.78.96.75
BOULOGNE sur MER CENTER	02.54.78.97.38	MEAUX	01.60.25.11.58
BOURGES CENTER NOUVEAU	03.21.30.20.66	METZ CENTER	03.87.75.22.75
BREST CENTER NOUVEAU	02.98.80.70.99	MOLSHEIM NOUVEAU	03.88.38.33.32
BRIVE	02.98.46.11.48	MONT de MARSAN CENTER	08.56.06.38.81
CALAIS CENTER	05.55.17.92.30	MONTARGIS	02.38.98.00.67
CAMBRAI CENTER	03.21.19.48.89	MONTBELLIARD	03.81.95.54.63
CERGY PONTOISE	03.27.78.77.42	MONTELIMAR	04.75.01.75.82
CHALON S/SAONE	01.34.25.06.06	MORLAIX	02.98.88.41.90
CHAMBERY	03.85.42.98.58	NANCY CENTER	03.83.17.35.90
CHARLEVILLE-MEZIERES	04.79.60.03.81	NEVERS CENTER	03.86.61.23.32
CHATEAUROUX	03.24.57.43.19	NIMES	04.66.21.61.33
CHATELLERAULT	02.54.60.86.97	NIORT CENTER	02.38.80.45.50
CHOLET	05.49.21.80.76	ORLEANS	05.61.67.34.63
CLERMONT-FERRAND	02.41.46.06.01	PAMIERS	05.61.67.34.63
COGNAC CENTER	03.28.23.93.37	PAU CENTER	05.59.72.91.32
COLMAR	08.48.86.07.45	PONTARLIER	03.81.46.33.29
CREIL CENTER	03.89.21.72.72	QUIMPER CENTER NOUVEAU	02.98.64.29.15
DIEPPE	08.44.25.55.64	QUIMPER 2 CENTER NOUVEAU	02.98.10.34.78
DIJON	03.80.50.50.94	REIMS	03.26.77.96.76
DUNKERQUE CENTER NOUVEAU	03.28.66.73.73	RENNES	02.99.31.11.26
FECAMP	03.35.29.90.00	ROUEN CENTER	02.32.08.09.03
FONTAINEBLEAU	01.60.72.80.56	SENLIS CENTER	03.44.60.07.79
FORBACH NOUVEAU	03.87.88.76.87	SALLANCHES CENTER	04.50.58.49.11
FREJUS NOUVEAU	04.94.53.64.18	SAINTES CENTER	05.46.74.13.58
		SARREGUEMINES	03.87.02.98.00

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000 NOUVEAU	Tél : 05.53.47.73.01
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.87.44
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.66.96.31

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 614 67 57
LUXEMBOURG CENTER NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne) NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

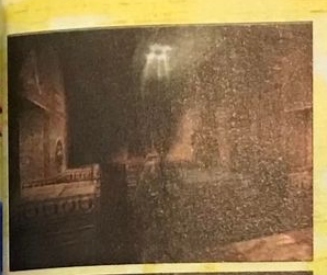
FRIBOURG	
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 026.322.82.22
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.940.03.30
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.800.30.80
LAUSANNE	Tél : 022.980.07.80
ROLLE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY NOUVEAU	Tél : 021.826.25.25
SION	Tél : 022.363.03.04
	Tél : 027.323.83.33

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
Contactez rapidement notre agence romande au 079.213.08.80

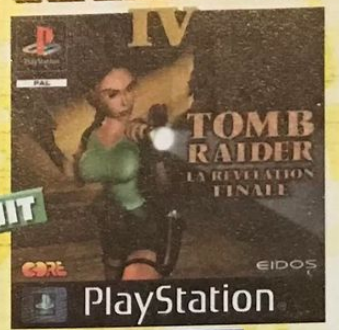
DOM TOM

FORT de France Tél : 05.96.63.12.12

TRUC & ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES** 2,23F/mn



TOMB RAIDER IV



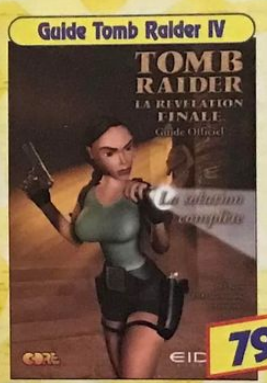
HIT

Du haut des pyramides la star virtuelle du siècle vous donne rendez-vous ! PSX

RETROUVEZ DOCK GAMES SUR INTERNET

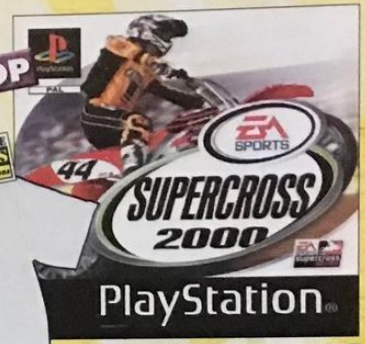
www.dockgames.com

Guide Tomb Raider IV



79F

TOP



Une nouvelle gamme EA Sport toujours plus jouable et plus réaliste PSX

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 TEE SHIRT
OFFERT
AUX 3000 1ERS ACHETEURS

Retrouvez les héros de la célèbre série télévisée dans des courses endiablées. PSX

790F DUAL PACK console +1 manette analogique vibrante

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 SAC À DOS
OFFERT
AUX 4000 1ERS ACHETEURS

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins. *** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer. DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées. (2) Jeux vidéo, consoles et accessoires neufs et occasions.

ROAD RASH JAIL BREAK

UN CYLINDRE DANS LES GENCIVES

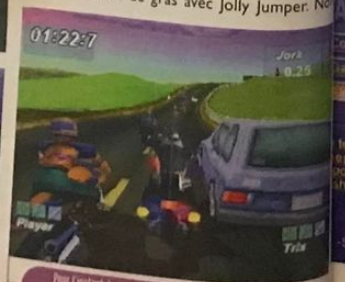
Editeur : Electronic Arts - Développeur : Electronic Arts (U.S.) - Disponible fin février 2000

Depuis presque 10 ans, la référence absolue en matière de courses de motos déjantées s'appelle Road Rash. Une série culte donc, dont le troisième épisode s'apprête à débouler sur PlayStation...

Est-ce que je vous ai déjà parlé de Scoutibou ? Non ! Au risque de vous ennuyer, je crois que vous aller y avoir droit. Scoutibou, c'est mon fidèle compagnon de route depuis maintenant 2 ans et demi. Une sorte de mange bitume surpuissant, un tonnerre mécanique véloce, un fougueux destrier tout de noir vêtu, qui ne m'a jamais trahi. Ah... Quelle joie de cruiser l'âme en paix, la poignée en coin et les cheveux au vent (c'est une image, hein, j'ai plus de cheveux)... Dans le trafic parisien, toute le monde se pousse lorsque j'enclenche les gaz, et que mon Scoutibou lance son vrombissant cri de guerre ! Les pauvres quidams paniquent, les automobilistes s'écartent, comme pour laisser passer une meute enragée de motards de la garde nationale. Car ils flippent tous de subir mon terrible courroux. Q s'approchent d'un peu trop près de moi, et j'leur pète un rétro. Qu'ils me fassent une crasse, paf, je sors la batte de base-ball pour exploser le pare-brise. Qu'un piéton ose traverser devant m roues, et hop, je lui roule dessus ! D'ailleurs si jour vous voyez débouler dans vos rétros flèche noire, accompagnée d'un bruit de Concor au décollage, un p'tit conseil : dégagez !

En fait, le seul problème, c'est que certains trouvent un peu mytho lorsque je leur parle mon Scoutibou... et qu'ensuite ils le voient. Bo ok, c'est qu'un simple scooter 50 cm³ un pe pourri, qui affiche quelques 35 000 kilomètres compteur. Mais c'est pas une raison pour le cond dérer comme une bouse. En plus ça le rend triste ce manque de reconnaissance. Il se tape même d petites déprimes parfois, le pauvre. Dans ces cas-là je mets un peu de Prozac dans son essence, et o parle pendant de longues heures, tel Lucky Luk taillant le bout de gras avec Jolly Jumper. No

La seule chose réellement élevée dans la version actuelle est la gestion des chutes, parfois hilarantes !



Pour l'instant, les adversaires sont particulièrement collants et sont très difficiles à semer. Agaçant.

La possibilité de latter ses adversaires est toujours présente, mais c'est un peu trop brouillon pour s'avérer vraiment fun.

Le mode Cops & Robber, dans lequel vous devez capturer un fuyard est inédit sur Play.

franchement, j'l'aime bien mon fidèle Scoutibou. Pourtant, dans mon cœur, il ne pourra jamais remplacer celui qui me fit découvrir les sports mécaniques. A l'époque j'avais 8 ans et il s'appelait VéloCe. Avec ces 15 vitesses, son triple plateau et ses freins Shimano... Bon ok, vous en avez marre, je le sens bien.

MA VIE DE RIDER

Bon c'est pas tout ça mais je vais quand même vous entretenir quelques lignes durant sur le cas de ce nouveau Road Rash. Alors voilà, après un premier épisode assez sympa, puis un deuxième volet ultra classe sorti en 1998 (estampillé « 3D »), Electronic Arts s'apprête à lancer sur PlayStation une nouvelle édition de Road Rash. Histoire de renouveler un peu le concept de ce jeu de motos bien destroy, EA a, ce coup-ci, tenté d'insuffler à la saga un soupçon de sang neuf, en reprenant dans les grandes lignes le concept de Need for Speed. En clair, ce RR Jail Break vous propose d'incarner au choix un gros rebelle adepte des courses de moto illégales, ou un flic à moto, adepte lui, des arrestations musclées. Dans les deux cas, le challenge reste grosso modo le même : vous prenez part à de folles courses-poursuites, aux commandes de votre grosse cylindrée, sur des circuits ouverts plus ou moins longs et sinueux. L'objectif final de ces affrontements est simple : soit vous devez arriver premier et en un seul morceau sur la ligne d'arrivée, soit vous devez arrêter le plus rapidement possible un fuyard recherché par la police ! Classique donc, ce RR Jail Break ne révolutionne pas la saga. On y retrouve une bande son rock speedée du plus bel effet, des vidéos délirantes mettant en scène un nain (!) et une brute pilotant un side-car, des motos au look ultra customisé et surtout la possibilité de latter vos adversaires à grands coups de poings, pieds, battes de base-ball et autres chaînes ! En fait, la plus grosse innovation vient du mode multi-joueurs, qui permet (enfin !) à quatre personnes de s'affronter en même temps via un écran divisé. C'est peu, d'autant plus que dans l'état actuel du jeu (une version en cours de développement), RR trahit quelques tares impardonnables. Graphismes bâclés, tendance « mauvais goût » absolue, adversaires trop collants, scènes de castagne brouillonnes, trafics beaucoup moins denses qu'avant... En fait, à bien y regarder, le seul plus vraiment cool dans cette version, c'est la gestion des chutes vraiment bien foutue. Et je m'y connais en chutes avec mon fidèle Scoutibou. Un peu léger pour un troisième épisode qui ne semble - pour l'heure - pas faire honneur à la réputation de ses aînés...

Vos deux angoisses : casser votre moto et vous faire gauler par les flics.

Le look des motards est toujours aussi délirant, avec leurs gueules déformées et leurs attitudes de sauvages

Les routes semblent parfois bien vides, même sur les circuits où le trafic est censé être important.

La saga Road Rash

Voici la liste des versions les plus marquantes de Road Rash. Il en existe quelques autres (PS, Game Gear, Game Boy, Saturn), mais elles n'apportaient pas grand-chose de neuf à la saga :

1989 : Road Rash (Sega Master System)
1991 : Road Rash (Sega Megadrive)
1992 : Road Rash 2 (Sega Megadrive)
1994 : Road Rash (3DO)
1995 : Road Rash 3 (Sega Megadrive)
1995 : Road Rash (PlayStation)
1998 : Road Rash 3D (PlayStation)

Road Rash Megadrive

Road Rash 3 Megadrive

Road Rash 3D PlayStation

Road Rash PlayStation

On est bien d'accord, hein : c'est moche ? Sales couleurs, et graphismes en basse résolution. Hum, ça craint.

CASTING

Par Arnaud Rismo

SOUTH PARK RALLY

Editeur : Acclaim - Développeur : Tantalus Interactive (U.S.)

Disponible début 2000

ILS ONT ECRASE KENNY

Un nouvel épisode South Park dans un jeu vidéo. Cette fois, il s'agira de prendre le volant de kartings. Après Crash Team Racing, il va falloir être doué. A moins que la seule licence South Park suffise à satisfaire les nombreux adeptes de la scato-série.

« Tantalus » Interactive vous avez dit ?

Créée en 1998, cette entreprise australienne n'a pour l'instant fait aucune vérité mondiale dans le monde du jeu vidéo. En développant son propre jeu cette firme de Melbourne réalise un grand saut. En effet, pour l'instant elle s'assez à un actif que des conversions de jeux d'une plate-forme à une autre. C'est ainsi Tantalus qui s'est occupée du portage de Wipeout et Wipeout 2097 de la PlayStation à tout la Saturn de Sega. Une autre histoire.

Si comme tant de millions d'Américains à la tendance décérébrée, vous vous complaisez dans l'humour vulgaire et puéril de South Park, vous devez éprouver la même jubilation que moi à l'aurée de jouer à un jeu mettant en scène les quatre avortons de la série. Après un passage plus que décevant dans une sombre imitation de Doom-like (cf. Courts métrage du PlayStation Mag 36), et une simulation de jeu télé avec Chef's Luv Shake testé dans ce numéro-même, Acclaim ressert le couvert avec cette fois-ci un jeu déjanté de kartings. Manifestement, l'éditeur américain compte rentabiliser au maximum sa licence payée à prix d'or, pour le plus grand bonheur de Matt Stone et Trey Parker qui ne pouvaient espérer une telle réussite pour leur création !

ATTENTION, JEU À LICENCE !

Malheureusement pour eux et surtout pour nous, ce sont les studios américains d'Acclaim qui s'occupent de ces jeux à licence. Autant dire qu'on risque de retrouver un titre de la même veine que le précédent Doom-like... On connaît la chanson : on profite un maximum de la notoriété de la licence pour pondre un petit jeu qui deviendra rentable grâce à son nom exclusivement. Et c'est bien le chemin que semble prendre ce nouveau jeu. Pourtant on ne peut qu'apprécier le nombre très important de personnages présents car outre Kenny, Cartman, Kyle et Stan, plus de 25 héros et adjuvants de la série se retrouvent dans cette course. Ainsi, le Diable pourra se venger de Jésus, mais ici sur un des 7 circuits composants le jeu et non pas sur un ring de boxe ! Ça va chauffer ! Pas moins de 13 modes de courses seront au rendez-vous, de la course simple au championnat, en passant par des épreuves qui gagnent tout leur intérêt à deux joueurs (seulement). En effet, ces courses particulières vous feront vous acharner sur vos adversaires à l'aide de dizaines de bonus pas très originaux disséminés sur la piste. Lors de la course de la « vache folle » par exemple, il faudra se précipiter sur l'antidote situé à un endroit précis du parcours et échapper à ses adversaires jusqu'à ce que la maladie soit éradiquée. Une idée originale qui pâtit sur notre version d'une réalisation médiocre et de l'utilisation mal exploitée du monde de South Park qui semble bien terne et très loin des délires auxquels nous avaient habitués la série. Même les fans risquent d'être déçus. A moins que d'ici la sortie du produit les développeurs fassent des miracles. Il y a un très bon bouquin en librairie qui s'appelle Le C++ pour les Nuls.

TOUS partis faire un FLIPPER...

...CHEZ EUX !!!

(même le barman !!! C'EST FLIPPANT...)

BONUS : Retrouvez aussi la table PRO PINBALL THE WEB

PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY

PlayStation

PC CD-ROM

empire INTERACTIVE

www.ubisoft.fr

08 36 68 46 32

3615 UBI SOFT

Ubi Soft

ARMY MEN

3DO LANCE CES SOLDATS EN PLASTIQUE À L'ASSAUT

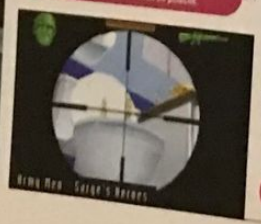
Editeur : 3DO - Développeur : 3DO (U.S.)
Disponible en janvier 2000 (Army Men 3D & Army Men Air Attack)
en mars 2000 (Army Men Sarge's Heroes)

Avec Infogrames distribuant la gamme 3DO, les bonshommes verts débarquent en force. Série à succès aux Etats-Unis, Army Men sera décliné en trois jeux différents dès maintenant.

Techniquement, graphiquement et divers effets spéciaux devraient mettre le titre en valeur.

Vous ne serez pas toujours simple soldat. Aux commandes d'un char, vous aurez moins de problèmes à vous faire entendre.

Parfois d'autres jouets s'incrustent dans le conflit, comme cet oursin en peluche.



Dans cet ultime volet, les snipers émérites auront enfin un peu de considération.

A la base, 3DO était un regroupement de talents qui voulaient proposer un standard de console. Et, à la base toujours, Army Men était un jeu de stratégie temps réel sur PC. Comme quoi, chez 3DO, le recyclage, on connaît... Du coup, nous voilà avec des jeux plus orientés action et arcade, et sur PlayStation !

ARMY MEN 3D

Army Men 3D. Le premier de la série. Placé, comme les autres, sous le signe de l'humour et dans le monde des jouets (une bonne façon de détourner l'aspect violent de la guerre), vous allez y jouer Sarge, petit soldat de plastique vert. Opposé aux beiges, vous serez catapulté dans une série de missions aux objectifs variés, qu'il s'agisse d'opérations de sauvetage en camp ennemi, de sabotage d'installations ennemies ou, plus simplement, d'affrontements en règle. Globalement, le jeu reste axé action et prend le parti d'un gameplay simple pour un plaisir immédiat. Vous aurez accès à un véritable arsenal, incluant toutes sortes de fusils, mitrailleuses, mais aussi lance-flammes, grenades et véhicules militaires. L'ensemble paraît plutôt bien réalisé et agréable à jouer. Ça, c'était en quelque sorte la mise en bouche car, chez 3DO, on compte bien exploiter ces Army Men comme ils peuvent l'être. On appelle ça avoir du potentiel. Tiens, donc.

ARMY MEN AIR ATTACK

Army Men Air Attack. Ce second titre reprend, bien entendu, l'univers plastique du premier. Cette fois, en revanche, c'est dans l'armée de l'air que vous officierez. Vous endosserez le rôle de Captain, pour plus d'une vingtaine de missions. Au total, 6 environnements différents vous permettront de bombarder dans la variété. Vous collaborerez parfois avec Sarge, le plus souvent dans un hélicoptère. Comme pour le premier, le côté amusant de l'échelle de jeu devrait être à l'origine d'une bonne partie du fun, avec des vols à côté d'une plage (probablement une flaque d'eau), d'une montagne (un tas de terre) ou encore d'un camping (en plastique). L'action est toujours l'optique principale du jeu, avec des ennemis nombreux se jetant dans les affrontements de toutes parts. Vous devrez éteindre des feux, détruire des voitures télécommandées ou désactiver la production d'un métal chaud qui fait fondre le plastique... Un mode multi-joueurs est prévu, avec, pour ne citer que les modes principaux, du coopératif et du Death-match. On aurait alors pu croire que 3DO s'arrêterait là. Deux jeux, c'est déjà bien. C'était mal connaître nos amis ricains qui travaillent d'ores et déjà sur un troisième jeu Army Men.

Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?

TOUS LES JEUX VIDÉO AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

La console 3DO

Tiens, on n'en a jamais parlé. En réalité, cette console aura connu un sort peu enviable. Pourtant techniquement avancée à sa sortie (c'était une 32 bits RISC, sur support CD-Rom), c'est visiblement l'optique commerciale qui n'a pas tenu la route. En effet, plutôt que de proposer un système propriétaire comme c'est le cas pour toutes les autres consoles, la 3DO Company désirait faire de sa machine un standard. Ainsi, n'importe quel constructeur pouvait fabriquer sa version de la console. Mais faute de jeux, elle s'est rapidement éteinte, après 3 ou 4 modèles différents (Samsung et Panasonic, notamment, avaient proposé leur console 3DO).

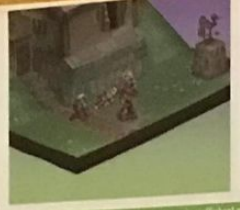
Voici le modèle japonais de Sanyo de la 3DO.

ARMY MEN : SARGE'S HEROES

Army Men : Sarge's Heroes. Ce dernier titre arrivera un peu plus tard que les précédents. Il s'agit déjà de la suite d'Army Men 3D, qui se présente donc globalement sous les mêmes caractéristiques. Vous serez à nouveau dans la peau de Sarge, dans un nouveau conflit contre les beiges. Ces derniers sont parvenus à capturer le commando Bravo. 14 missions vous attendent, chacune avec plusieurs objectifs. De nouveaux environnements, avec une prometteuse chambre en désordre ou d'autres jouets viendront perturber le conflit, relanceront l'intérêt, accompagnés de nouvelles armes, notamment un fusil de sniper ! La série Army Men ne s'arrêtera probablement pas là, vu la propension de 3DO à dériver sans cesse ses séries à succès. Might and Magic par exemple, qui doit inclure aujourd'hui une petite dizaine de titres ! Les Travellings arrivent bientôt, l'attente ne sera donc plus très longue pour ceux qui désirent de nouveau jouer aux petits soldats sur leur PlayStation.

C A S T I N G

Par Edouard Duchamp



Grâce à la 3D, le relief est une partie importante du jeu, et ne devra pas être négligé lors de l'élaboration de vos stratégies.

Les dommages infligés aux ennemis s'affichent pour vous permettre de calculer s'il leur reste beaucoup de coups à prendre avant de disparaître.

VANDAL HEARTS 2

LE TALENT NE S'INVENTE PAS

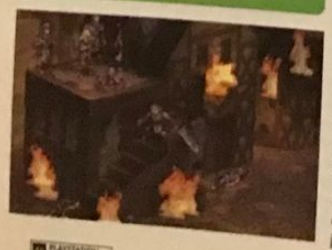
Editeur : Konami - Développeur : Konami (Japon)

Disponible au printemps 2000

Trois ans après la première version de Vandal Hearts, Konami nous propose une suite de qualité, qui ravira les fans de stratégie. Graphismes enchanteurs et simplicité d'utilisation au programme.

Le renouveau des genres

Les genres trop traditionnels s'essoufflent-ils ? Enfin, serait-on tenté de dire. Sur la fin de l'année 99, Tomb Raider 4 n'aura pas par exemple, autant suscité l'enthousiasme que prévu. Une réaction saine au troisième épisode jugé décevant ? Peut-être ? Pourtant d'une manière générale les genres novateurs semblent attirer les joueurs. Crash Team Racing a aussi rencontré un certain succès tout comme Final Fantasy VIII qui reste encore suffisamment novateur en lui-même. De même des titres comme Medal of Honor prévu à février 2000 sont particulièrement attendus des joueurs. Enfin moins des jeux de courses ? Pourtant arrivent Gran Turismo 2, Colin McRae 2 et Formula One 2000... Quel accueil réserveront les joueurs à ces titres pourtant très attendus ?



Vous avez du vous en rendre compte depuis quelques temps : Konami est quand même l'un de nos éditeurs préférés. Entre des jeux aux scénarios de grande qualité (Suikoden 2, bientôt chez nous), des titres totalement novateurs (Dance Dance Revolution, sorti en juin) et des titres cultes (Metal Gear), l'éditeur japonais est en effet devenu l'un des acteurs majeurs du succès de la PlayStation. Vandal Hearts 2 fait partie de ces jeux irréprochables dans leur genre. Pour ceux qui viendraient de prendre le train PlayStation en marche, à Noël par exemple, Vandal Hearts fut l'un des premiers jeux de rôle-stratégie. Le joueur devait donc, dans un univers médiéval, diriger une troupe de mercenaires qui luttait contre un seigneur tyrannique. Sur un plateau modélisé en 3D, on trouvait à la manière d'un complexe jeu d'échecs, des personnages qu'il fallait déplacer à chaque tour de jeu pour des combats. Magie et armes classiques jouaient un rôle primordial mais il fallait aussi tenir compte du relief et des capacités de mouvements de chaque combattant. Un jeu tactique comme il y en a trop peu à l'heure actuelle.

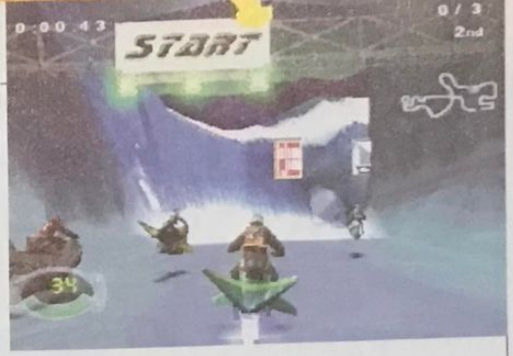
La version finale comprendra des textes intégralement en français.

DESTINS TRAGIQUES ET EN TEMPS RÉEL

Dès le début du jeu, Konami nous met dans l'ambiance. Le héros principal dont vous choisirez le nom est un jeune garçon, qui habite un petit village sous le joug d'un seigneur tyrannique (impression de déjà vu, déjà entendu ?). Ce garçon, fils du chef de ce village, va un jour tomber sur un guerrier blessé mais encore très puissant. Ce dernier n'est pas au courant des agissements du seigneur des alentours, et sauve une pauvre jeune fille menacée. La réponse du seigneur sera terrible, et le village sera rasé. Mais la raison du massacre pourrait ne pas être aussi évidente... Il faudra donc partir à la recherche de la vérité sur la destruction de son village. Pour ce nouveau volet, Konami a mis au point un nouveau système de stratégie. Cette fois-ci, il faudra faire preuve d'un peu plus de sens de l'anticipation puisque les ennemis se déplaceront en même temps que vous (!). Le challenge devrait être épique et tous vos sens de stratège seront nécessaires pour sortir indemne de l'aventure. On s'étonnera juste que ce genre de jeu ne soit pas plus populaire en Europe en général et en France en particulier. Il est temps que les joueurs découvrent d'autres genres que la course automobile et les jeux de plate-forme. Konami sera le fer de lance de cette nouvelle révolution dans les mœurs des joueurs. Une étape supplémentaire dans l'évolution des jeux vidéo.

Par François Donatien

Un titre graphiquement austère.

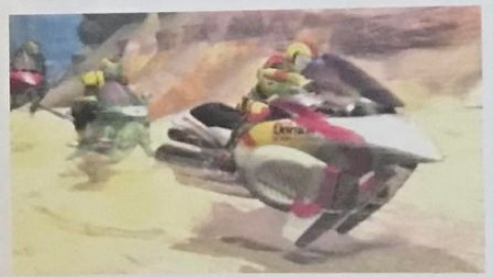


JET MOTO 3

TOUJOURS PLUS BAS

Editeur : Sony C.E. - Développeur : 989 Studio (U.S.)

Disponible en février 2000



Enigme parmi les énigmes, Jet Moto fait systématiquement un carton aux Etats-Unis. Alors, je regarde cette nouvelle version et je me demande vraiment pourquoi.

Moto Jet, aussi intitulé Jet Rider dans certains pays, vous invite à prendre le guidon d'engins futuristes ressemblant de loin à des... motos ! Bingo ! Si les deux volets de ce jeu de course nous avait laissés comme une impression d'absolue nullité - ce qui est une espèce de performance en soi - Jet Moto 3 devrait rester à la hauteur des précédents épisodes. C'est ce qu'on appelle faire dans la continuité. Une fois encore, nos bolides s'affronteront donc dans des courses endiablées, pleines de rebondissements, au propre comme au figuré, dans des décors aussi variés que graphiquement austères. Il va falloir filer, foncer plus vite que tout le monde. Le dernier jeu en date à nous avoir fait ça s'appelait 360° chez Cryo. Il avait glorieusement écopé d'une note de 1/10 dans nos Courts Métrages. Jet Moto 3 ne pourra que faire mieux. Aux Etats-Unis, où le titre connaît un succès colossal, on peut s'attendre à un raz de marée des ventes. Enfin, il faut savoir que deux joueurs pourront être punis simultanément et jouer ensemble à Jet Moto 3. Que des bonnes nouvelles, en somme.

Des courses de motos futuristes comme le 360° de Cryo.

RAINBOW SIX (PlayStation) 329 F
Prix TTC valable jusqu'au 31/01/00, hors frais d'expédition
BOX MAN
www.boxman.fr
www.boxman.fr
Plus de musique pour plus de monde

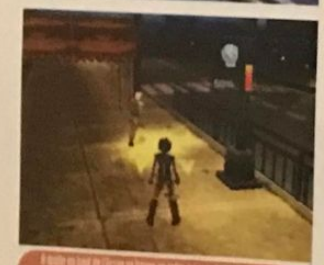
URBAN CHAOS

LARA-COP !

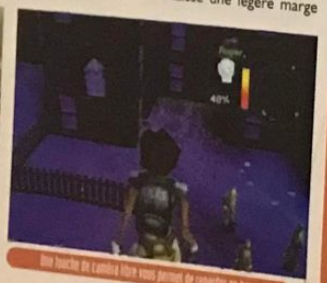
Editeur : Eidos - Développeur : Mucky Foot (Angleterre)

Disponible en mars 2000

Chez Eidos, on cultive le genre Lara Croft. Cette fois, il s'agira de faire régner la loi dans une ville en proie au chaos. La racaille peut trembler, les développeurs britanniques de Mucky Foot leur réserve une fin tragique.



A visée en haut de l'écran se trouve un radar qui vous indique la position des ennemis, par un point rouge.



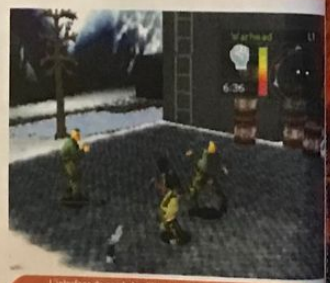
Une touche de caméra libre vous permet de regarder en bas.

La racaille se multiplie de façon exponentielle dans un futur décadent qui n'est pas sans rappeler celui de Robocop. Dans un climat de Fin du monde imminente, vous décidez d'entrer à l'académie de police pour faire valoir de droit vos convictions en matière de justice et d'équité. Vous débutez donc le jeu comme la plupart des bleusailles, c'est-à-dire sans expérience. C'est pourquoi vous devrez auparavant vous plier à une formation très musclée aux différentes techniques de combats, avant de vous retrouver aux charbons, dans les rues, avec une plaque de police reluisante et un revolver. Entre Futur Cop et Tomb Raider, le soft promet, sur le papier du moins, de révolutionner le concept des jeux d'action en proposant aux joueurs un environnement réaliste ainsi qu'une véritable liberté d'action. Mais je vous avouerai une chose : les communiqués de presse mettent souvent en avant ces points positifs en clamant haut et fort qu'il s'agit d'une réelle innovation. Pourtant, je peux vous citer plusieurs titres jouissant ainsi de liberté d'action et de réalisme (Syphon Filter, Metal Gear Solid…). Comme quoi l'innovation dans tout ça…

PAS TERRIBLE POUR L'INSTANT…

Vous dirigez une jeune femme (syndrome Lara Croft, docteur ?) à la voix rauque, qui profite d'une représentation à la troisième personne (merci Tomb Raider !) et d'une prise en main assez complexe. Une touche vous permet de courir, de vous accrocher ou d'escalader des parois, d'autres vous font basculer en vue subjective, vous offrent la possibilité d'agir sur l'environnement (touche action) ou de casser la tête à vos adversaires. Bref, on a affaire à un clone de Lara Croft avec toutefois la grâce en moins. Les missions se déroulent autrement de façon fort dirigiste avec des objectifs à remplir à votre convenance, ce qui vous laisse une légère marge de liberté pour vous sentir encore humain (cf. le libre arbitre que Dieu nous a offert !). Pour l'instant, la réalisation n'a rien à voir avec ce que le dossier de presse se targue de vanter, puisque le moteur 3D utilisé est saccadé et peu fourni en détails graphiques. De plus, en goûtant à la version jouable non définitive, nous avons repéré des conflits de boutons entre le mode Course et la fonction pour s'accroupir et ramper. Et puis il y a aussi les vues de caméra qui ne cadrent pas pertinemment l'action. Pour le moment, il est évident que le soft n'a rien d'élogieux. Il reste bien du travail à Mucky Foot pour parvenir à nous convaincre.

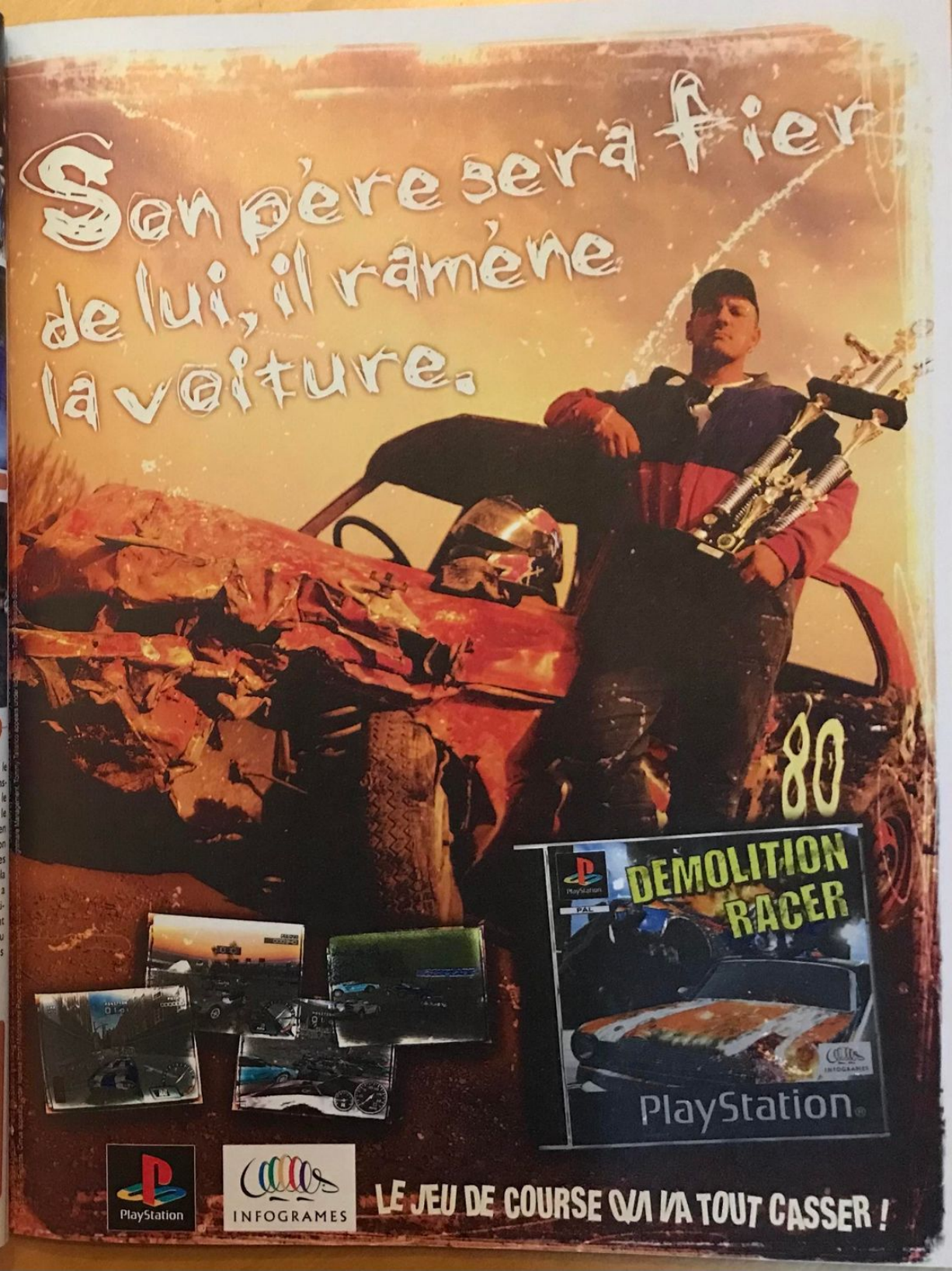
Vous pouvez vous laisser glisser par les filins tendus en hauteur.



L'interface de combats utilise un système de coups de pied directionnel lorsque vous vous retrouvez entouré de frop de racailles.

Mucky Foot

Mucky Foot est créé en février 1997, par Mike Diskett (programmeur), Fin Mc Gechie (graphiste) et Guy Simmons (programmeur concepteur), trois anciens employés de chez Bullfrog. Ils signent avec Eidos Interactive, la même année, pour réaliser Urban Chaos, qui sera d'ailleurs leur premier jeu. Le nom étrange de la firme anglaise tient à une anecdote amusante puisque c'est après une soirée particulièrement arrosée en regardant en vidéo Astérix conquiert l'Amérique, que Fin Mc Gechie a eu la révélation divine. En effet, Mucky Foot étant le nom de la tribu des Peaux Rouges dans le dessin animé. Comme quoi, l'inspiration…



Vos meilleures ventes de demain sont chez nous dès aujourd'hui !

Le plus grand choix de jeux video directement en stock

Nous vous proposons un choix immense de jeu vidéo, sur **tous les supports du marché** (Playstation™, Dreamcast™, Nintendo 64™, Game Boy™, etc.), immédiatement disponibles en stocks. **livraison en 24 h ou enlèvement sur place dans notre Show Room**.

Des prix et des remises directement sur votre facture

Chez Mediasoft, pas besoin d'attendre pour profiter de vos remises, elles figurent **directement sur votre facture** et s'ajoutent automatiquement aux excellents prix que nous vous réservons. Pour en savoir davantage et être définitivement séduit, **contactez-nous et comparez ...**

Les meilleurs conseils de spécialistes du jeu video

Nous sommes toujours à l'affût des tendances de demain et nous vous faisons profiter des produits qui feront **les grands succès de demain**. Notre équipe commerciale observe les plus grands marchés du jeu video et des produits dérivés et vous avertie directement de toutes les opportunités.

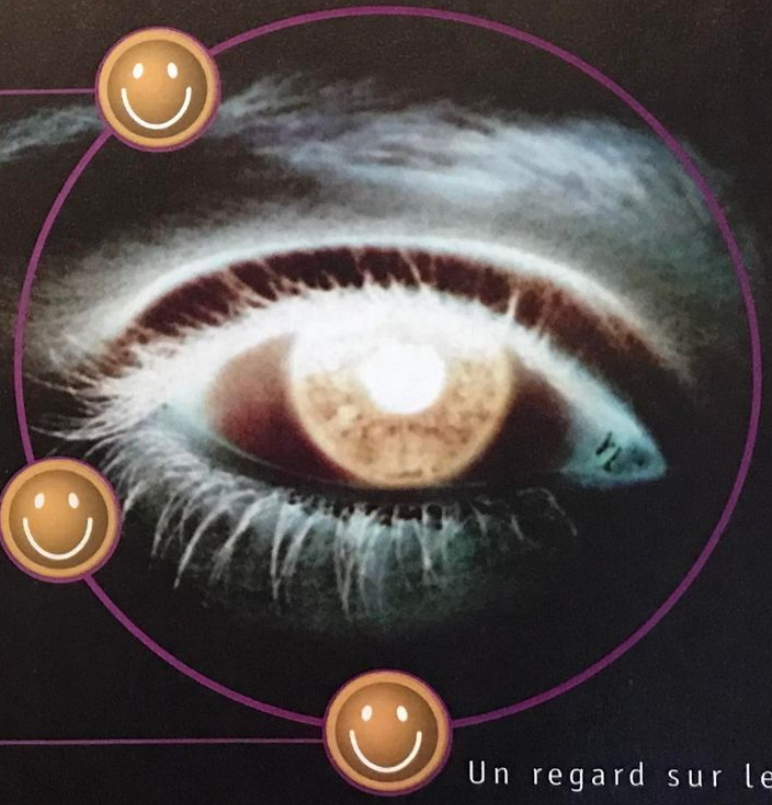
Contactez-nous :

01 39 91 50 01

Votre grossiste en jeux video pour l'Europe entière

Mediasoft

MULTIMEDIA



Un regard sur le futur...

UN MAXIMUM DE TITRES
SUR TOUS LES SUPPORTS DU MARCHE

Distributeur exclusif

Graphic Kit
SONY PLAYSTATION

Reservé aux professionnels

Par François Tarrain

ROLLCAGE STAGE II

UNE SUITE RENVERSANTE

Après notre Making Of dithyrambique de septembre dernier, une nouvelle version de Rollcage II vient confirmer les bonnes impressions, que nous avait laissées cette suite…

Superbe circuit niché au cœur des abysses. Théâtre d'un affrontement sans pitié entre une bande de fous furieux !

Editeur : Sony - Disponible en février 2000 - Développeur : ATD (G.-B.)

Si vous parvenez à prendre le large au moment du départ, vous risquez de subir les foudres immédiates de vos adversaires.

Joueurs malades du cœur, habitués des gastros à répétition, passez votre chemin : Rollcage Stage II n'est pas un titre fait pour vous ! En effet, il y a fort à parier que vous ne puissiez supporter plus de 2 minutes l'animation ultra rapide, le côté montagnes russes sens dessus dessous des circuits et les différents effets stroboscopiques qui illuminent sans cesse l'écran ! Pour les autres, par contre, ceux qui ont pris leur pied sur WipEout et sur le précédent Rollcage, cette suite s'annonce réellement excellente. Les développeurs de ATD ont, en effet, eu la très bonne idée de nous pondre un second épisode blindé raz la gueule de nouveautés ultra alléchantes. Au programme, on retrouve ainsi des tonnes de véhicules, des modes de jeu aussi variés que nombreux, mais surtout des circuits sinueux à souhait ! Pentes vertigineuses, pistes super étroites, sauts surréalistes, éléments du décor destructibles… Dans ces environnements, les courses deviennent réellement hallucinantes et les affrontements dantesques.

Seul ou à deux, les graphismes affichent, quant à eux, un niveau de qualité largement plus abouti que dans le premier épisode et une animation encore plus rapide (oui, c'est possible !). Ça va vite, très vite… trop vite… Parfois, votre véhicule atteint des vitesses tellement délirantes, que des réflexes aiguisés sont nécessaires pour garder le cap. Et ce, d'autant plus que, dans le même temps, vos adversaires n'auront de cesse de vous envoyer ad patres en vous mitraillant à grands renforts d'armes dévastatrices.

UNE VERSION QUI ARRACHE

La dernière version en date que nous avons eue entre les mains confirme le très bon feeling que nous avait laissé Rollcage Stage II lors du salon ECTS en septembre dernier. Toutes les promesses faites par les développeurs semblent avoir été respectées, et c'est avec une immense joie que nous avons pu découvrir les circuits de ce nouveau cru. Le design des circuits, parfois librement inspiré de celui de Wip3out, est toujours aussi soigné, les effets lumineux ont encore gagné en dynamisme et, surtout, la jouabilité semble avoir évolué dans le bon sens. Désormais, plus besoin de s'entraîner pendant des heures pour maîtriser correctement la puissance des engins. Un débutant peut très bien se débrouiller au bout de quelques parties. Enfin… pour peu qu'il n'essaye pas de concourir dans des compétitions à la difficulté trop élevée ! En effet, si certains modes de jeu se révèlent assez accessibles, d'autres requièrent un maximum de pratique ! Bref, tout ça pour dire que cette suite semble posséder tous les atouts nécessaires pour surclasser son aîné. Et ça, c'est une sacrée bonne nouvelle !

La marque de fabrique Rollcage : on peut détruire quasiment tous les éléments du décor.

Une forme olympique

Après Rollcage Stage II, les développeurs anglais de ATD (pour Attention to Detail) sont en passe de mettre en chantier un nouveau projet : l'adaptation vidéo-ludique de la licence officielle des Jeux Olympiques 2000, qui auront lieu en septembre prochain à Sidney. Développée pour le compte de Eidos, cette simulation de sport multi-épreuves devrait sortir à la rentrée sur PlayStation ! Un titre que tous les fans d'athlétisme virtuel attendent de pied ferme…

Pas de victoire, sans le bon accessoire

DUAL IMPACT™
POUR PLAYSTATION®

Les accessoires InterAct® sont conçus pour vous faire gagner. Haute technologie, précision, sensations, palpitations et montée d'adrénaline garanties.
Volants, manettes, cartes mémoire… vous trouverez toujours l'accessoire qu'il vous faut pour aller plus loin dans le jeu.
La nature est bien faite, InterAct® aussi, n'oubliez pas l'essentiel.

Concept 4™ Racing Wheel pour PlayStation®

Barracuda 2™ pour PlayStation®

Cartes Mémoire pour PlayStation®

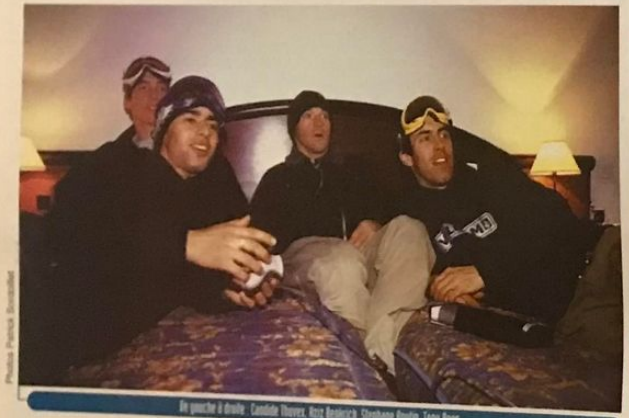
L'essentiel est dans l'accessoire

Infos produits, concours, …
3615 Interact (3,23F/mn)
0 825 894 880 (0,99F/mn)
www.interact-acc.com

OPENING PLAYSTATION 2000

ENTRETIEN AVEC DES RIDERS...

PlayStation Mag part à la neige, entre deux numéros, pour suivre les péripéties des champions de la glisse. Au détour de deux compèt, rencontre avec la fine fleur de la glisse française, adepte de montagnes, de neige et de jeux vidéo. Comme quoi le monde est finalement vraiment petit. Même du haut de mon mètre soixante.



De gauche à droite : Candide Thovex, Aziz Benkrich, Stephane Routin, Tony Roos.

Des épreuves de BMX pour cet Opening PlayStation 2K : au programme du street, du flat et du dirt. Impressionnant et 100 % allerniatif

Opening 2000 : les résultats

Pour les fins connaisseurs voici les noms des vainqueurs des différentes épreuves de cet Opening PlayStation 2000. Si vous voulez parfaire votre snow-culture, voici l'adresse de l'Association Française de Snowboard : www.afs-fr.com

Snowboard :

Géant parallèle femmes : Isabelle Blanc
Géant parallèle hommes : Charly Cosmer
Boarder X femmes : Alessia Follador
Boarder X hommes : Laurent Besse
Big Air femmes : Marion Girachino
Big Air hommes : Pacome Allouis (Stéphane Routin s'est classé 3e)
Half Pipe femmes : Romina Massimi
Half pipe hommes : Morgan Le Foucheur (Tony Roos s'est classé 2e)

Ski New School :

Big Air hommes : Candide Thovex
Boarder X hommes : Baptiste Collon Patte
Half Pipe hommes : Pierre Espargilière (Candide Thovex s'est classé 3e)

Certains réveils sont vraiment difficiles. Tenez, aujourd'hui, j'ai du me réveiller à 6h30 du matin pour partir en week-end prolongé à Tignes où se déroule l'édition 2000 de l'Opening PlayStation (rappelons que la PlayStation a signé un accord de partenariat avec l'Association Française de Snowboard pour la totalité des compétitions officielles). C'est fou ce que le métabolisme réagit bizarrement à 6h30, surtout quand la veille on a eu l'intelligence de traîner sur le Ouaib jusqu'à 2h du mat' pour trouver des photos de Salma Hayek et de Denise Richards (vital, non je ne pouvais pas remettre ça à une autre fois !) : on a la bouche pâteuse, la langue toute sèche, les yeux qui piquent et qui collent, un vrai supplice. Mais bon, trois jours de montagne valent bien un petit sacrifice non ? Après avoir passé 4 ou 5 heures dans la position du foetus sur les sièges du TGV et d'un mini-bus, me voilà donc à environ 3 000 mètres d'altitude, presque au milieu de nulle part, entouré de neige bien moelleuse, de barrières rocheuses, d'écrans géants, de projecteurs, de villages préfabriqués et de banderoles géantes aux couleurs de PlayStation ! Au programme : du Boarder Cross, du Big Air (en snowboard et en ski, une vraie tuerie !), du Half Pipe (idem !) mais également des contests de BMX, du vin chaud, de la tartiflette et de la raclette ! Un vrai menu de jeu vidéo ! Il est maintenant environ 21 heures, la finale de Big Air vient tout juste de s'achever, le vent s'est levé, le baromètre extérieur affiche - 8° tout le monde redescend tranquillement vers la station en marchant comme des pingouins, il serait temps de bosser un peu. Quatre champions, Tony Roos (22 ans snowboard free-style), Stéphane Routin (29 ans Snowboard free-style) Candide Thovex (16 ans ski new school free-style, a commencé le ski à l'âge de 2 ans, 4e aux Winter X-Games 99 !) et Aziz Benkrich (ski new school free-style, a commencé le ski à 5 ans !) avec lesquels nous avons passé quelques moments après une session de Big Air particulièrement spectaculaire et éprouvante physiquement.

La recette pour convaincre les juges ? Du Style, de l'amplitude un beau grab (ici, un fail grab)

« Je joue vraiment à fond, surtout à Tony Hawk en fait ! »

Attention CHUTE de PRIX
Revendeurs, Contactez-Nous !
3615 Consol plus
+ 2,23 F la mn

3615 Consolplus le serveur VPC qui a de la gueule

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

LES NEWS			
DISCWORLD NOIR	299 F	OFFICIAL F1 RACING 99	329 F
SPACE DEBRIS	299 F	SHADOW MADNESS	349 F
MUSIC 2000	319 F	THRASHLER : SKATE & DESTROY	329 F
OFFICIAL F1 RACING 99	329 F	JACKIE CHAN STUNTMASTER	329 F
EHRGEIZ	329 F	JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL	329 F
DIE HARD TRILOGIE 2	329 F	SPECIAL OPS	329 F
EARTHWORM JIM 3D	329 F	FIGHTING FORCE 2	349 F
ROADSTER 99	329 F	MEDAL OF HONOR	349 F
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	329 F	ACE COMBAT 3	349 F
COOLBOARDERS 4	329 F	ISS PRO EVOLUTION 99	349 F
		BALDUR'S GATE	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS
CRASH BANDICOOT 2
MICROMACHINE V3
TOCA TOURING CAR
ODDWORLD
FIFA 98
HEART OF DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
PANDEMONIUM
TOMB RAIDER
RESIDENT EVIL
CROC
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
TOMB RAIDER 2
SOUL BLADE
COOLBOARDERS 2
LEGACY OF KAIN
JURASSIC PARK LOST WORLD
V.RALLY
DYNASTY WARRIORS
GRAN TURISMO

149 FRANCS
FORMULA KARTS
ISS PRO 98
FORMULA ONE 98
COLONY WARS VENGEANCE
ODT
CARDINAL SYN
TAIL CONCERTO

199 FRANCS
RESIDENT EVIL 2
SPYRO
YANNICK NOAH
N GAMES PRO BOARDERS
ALUNDRA
TOMB RAIDER 3
BLOOD LINES
TENCHU
MEDIEVIL
RUNNING WILD
C&C : ALERTE ROUGE
DUKE NUKEN TIME TO KILL
ODDWORLD EXODE D'ABE

249 FRANCS
COLIN MAC RAE
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER 4
BID AIR
LUCKY LUCKE
TAI FU
ASTERIX
KNOCK OUT KINGS 99
FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT		TOTAL	

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (+ajouter 30 F)

Playst 12/ 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 87 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

INTERVIEW 100 % FREE STYLE

L'épreuve de Big Air toujours aussi impressionnante. On en profite pour passer le bonjour à Christopher Reeves.

PM : Le Big Air est une épreuve vraiment spectaculaire, comment faites-vous pour gérer votre peur avant le saut ?
Tony Roos : Si tu réflechis trop, tu es à peu près sûr d'atterrir sur la tête (rires).
Stéphane Routin : Ouais faut pas se poser de question, tu envoies c'est tout !

Vous avez des figures de prédilection ?
Candide Thovex : En fait, le trick a peu d'importance en lui-même, ça peut être juste un beau 360, c'est le style qui compte. A partir du moment ou il y a beaucoup d'amplitude que tu replaques bien et qu'il n'y a aucune main qui touche le sol, c'est l'essentiel (Les autres approuvent).

Qu'est-ce qui conditionne la réussite d'une grosse rotation ?
Aziz Benkrich : La perception de ton corps dans l'espace, après, tout est une question de timing.

Que pensez-vous des sommes d'argent offertes lors des compèt' ?
T.R. : Faut bien manger, non ? (Tout le monde éclate de rire).

La montagne qu'est-ce que ça représente pour vous ?
T.R. : Home sweet hooooome !
S.R. : Le Big Air, le Half pipe, c'est un peu du « skate des neiges », c'est le show. Tout est sécurisé, ça n'a rien à voir avec la montagne. Quand tu pars en haute montagne, il faut être respectueux et faire attention, on n'est pas grand-chose par rapport à l'élément.

Par rapport à votre statut de pro qu'est-ce que vous appréciez le plus ?
Tous en coeur : Le voyage ! Tu rencontres d'autres mentalités, tu découvres des paysages magnifiques, les conditions sont souvent exceptionnelles. Ça vaut n'importe quelle compétition, n'importe quel prize-money !

Votre avis sur le snowboard féminin.
T.R.: Les nanas sont trop cérébrales. Elles pensent trop avant un saut et ça joue sur leurs performances.
S.R. : Je kiffe les meufs mais faut pas qu'elles fasses trop de compèt', après physiquement elles se déforment ! Les filles en baggy avec des poils sous les bras ce n'est pas trop mon truc, c'est même pire que tout ! (rires)

Qu'est ce qui manque au snowboard aujourd'hui ?
T.R. : Le ministère de la jeunesse et des sports lance un sport au J.O., met en place tout un business crée tout un système, et à côté de ça il ne donne pas les instruments de ce système, c'est-à-dire un Brevet d'Etat qui permettrait à des snowboarders reconnus par un pays d'enseigner leur discipline.

Comment percevez-vous l'association entre l'AFS et PlayStation pour cet Opening ?
S.R. : Du moment que ça sert l'image du snowboard, no problemo. Je préfère encore que ce so[it] PlayStation qu'une marque de shampooing ou de laque !

Quelle place prennent les jeux vidéo dans vos vies ?
T.R. : Je joue de temps à autres, mais je préfère clai[re]ment rider. J'ai bien aimé Tony Hawk's Skateboarding.
S.R. : Un pote m'a fait jouer à Resident Evil et là j'ai complètement craqué, j'ai acheté une Play et le je[u]. Je ne joue pas souvent mais assez intensément. Avec Resident, j'oubliais carrément de bouffer ! Si non, Cool Boarders m'avait donné quelques idées pour certaines figures !
C.T. : Moi je joue vraiment à fond, surtout à Tony Hawk en fait ! Quand je pars en compèt', j'emporte toujours la Play avec moi !
A.B. : C'est par période, dès fois je joue comme un fou, et puis il m'arrive de ne pas y toucher pendant plusieurs semaines. J'aime bien Tony Hawk également.

Qu'est ce vous aimeriez voir dans un jeu de snowboard ?
T.R. : Des riders français ! Y a que des ricains !
S.R. : Il faut que ce soit super jouable, que tu puisses faire un max' de trucs sans devoir te battre avec les touches de la mannette un peu comme dans Tony Hawk.
A.B. : Il faut que des vrais snowboarders soient consultants sur le jeu et qu'ils surveillent le développement, comme pour Tony Hawk's Skateboarding

Comment voyez-vous la nouvelle génération de jeu ?
S.R. : Toujours plus réalistes. Dans quelques années je pense qu'on arrivera à simuler la douleur au moyen de capteurs que tu brancheras un peu partout sur ton corps ! (rires)
T.R. : Au secours !

M. Tony Roos au repos...

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

ACTION MAN	**369 F**
ACE COMBAT 3	**349 F**
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	299 F
ARMY MEN 3D	**399 F**
ARMY MEN AIR ATTACK	**399 F**
ASTERIX LE FILM	**349 F**
ATLANTIS	299 F
BARBIE ADVENTURE EQUESTRE	**299 F**
BLOODY ROAR 2	349 F
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	**299 F**
BUST A MOVE 4	269 F
CAESAR PALACE 2000	**369 F**
CAPCOM GENERATION	299 F
CASTROL HONDA SUPER BIKE	369 F
CENTIPEDE	**299 F**
CHESSMASTER 2	**349 F**
CHINE	**349 F**
CHOCOBO	**349 F**
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F
CRASH TEAM RACING	**349 F**
CROC 2	369 F
DBZ FINAL BOUT	249 F
DEMOLITION RACER	**349 F**
DINO CRISIS	**369 F**
DISCWORLD NOIR	**349 F**
DISNEY MAGICAL TETRIS	**299 F**
DREAMSTORY	349 F
DRIVER	299 F
EARTHWORM JIM 3D	**349 F**
EGYPTE	299 F
EPGA GOLF	**349 F**
F1 WORLD GRAND PRIX	**299 F**
FIFA 99	299 F
FIFA 2000	**349 F**
FIGHTING FORCE 2	359 F
FINAL FANTASY VIII	**399 F**
FOOTBALL MANAGER	349 F
FORMULA ONE 99	**349 F**
G-POLICE 2	299 F
GRAN TURISMO 2 02/02	**349 F**
GTA 2	**329 F**
GUNGAGE	329 F
GUY ROUX MANAGER 99 + MEMO	379 F
HELL NIGHT DARK MESSIAH	**349 F**
HOT WHEELS TURBO RACING	369 F
HUGO 2	299 F
JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	**369 F**
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	**299 F**
J.MADDEN 2000	369 F
KENSEI SACRED FIRST	299 F
KNOCK OUT KINGS 2000	**369 F**
L'AMERZONE	**349 F**
LEGACY OF KAIN II: SOUL REAVER	369 F
LEGEND OF KARTIA	349 F
LEGO RACERS	329 F
LE MANS	**349 F**
LE MONDE DES BLEUS	**349 F**
LE MONDE DES BLEUS COL.	**499 F**
MK SPECIAL FORCES	**299 F**
MONOPOLY+ JEU DE VOYAGE	299 F
MULAN STORY	349 F
MUSIC 2000	**349 F**
NASCAR 2000	**369 F**
NBA 2000	**369 F**
NBA CHAMPIONSHIP 2000	**369 F**
NEXT TETRIS	**299 F**
NFL EXTREME	299 F
NHL 2000	369 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	**369 F**
PREMIER MANAGER 2000	**349 F**
PRINCE NASEEM BOXING	**369 F**
POINT BLANK 2	299 F
PREMIER MANAGER 98	249 F
PRO PINBALL THE FANTASTIC JOURNEY	**329 F**
QUAKE 2	349 F
RAINBOW 6	**329 F**
RAT ATTACK	349 F
SNOOKER	**349 F**
SOUTH PARK	349 F
SOUTH PARK LUV SHACK	329 F
SOUTH PARK RALLY	329 F
SPEED FREAKS	349 F
SPYRO	299 F
SPYRO 2	**349 F**
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER COL. 2	299 F
SUPERCROSS	**369 F**
SUZUKI ALSTARE CHALLENGE	**369 F**
SYPHON FILTER	349 F
TARZAN	**349 F**
TELEFOOT MANAGER	369 F
TIGER WOODS PGA TOUR 2000	**369 F**
TIGNES SNOWBOARDING	**369 F**
TOMB RAIDER 2 + MEMO +SOL	199 F
TOMB RAIDER 1 + 2	**249 F**
TOMB RAIDER 4	**359 F**
TOY STORY 2	**369 F**

MEUBLE DE RANGEMENT	79 F
PISTOLET	199 F
SIEGE BACQUET	790 F
COMPRESSEUR	
CARTE MEMOIRE	99 F
ACTION REPLAY PRO. VF + K7	349 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F
CABLE DE LIAISON	99 F
GAME BOOSTER	399 F
MANETTE DUAL SHOCK	199 F
MANETTE ANALOGIQUE	99 F
CARTE MEMOIRE	49 F
C. MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
CARTE MEMOIRE PARLANTE	89 F
PACK DE VIBRATION	99 F
PRISE PERITEL RGB	49 F
RALLONGE MANETTE	49 F
RANGE CD COULEUR	49 F
PAD SIMULATION + VIBREUR	149 F
TOUR RANGE CD	69 F
V.G.A BOX	499 F
VIRTUAL GUN	249 F
SOURIS	99 F

LES SCHTROUMPFS	**349 F**
LEGO ROCK RAIDER	**329 F**
MARVEL VS CAPCOM	**329 F**
MARVEL VS STREET FIGHTER	299 F
MEDAL OF HONOUR	**369 F**
METAL GEAR SOLID	369 F
METAL GEAR MISSIONS SPECIALES	169 F
MISSION IMPOSSIBLE	349 F
MILLENIUM SOLDIER	**369 F**
MISSILE COMMAND	**299 F**
RC STUNT COPTER	299 F
READY TO RUMBLE 2	**369 F**
RESIDENT EVIL 3 18/02	**369 F**
RIDGE RACER 4	349 F
RIVEN	299 F
ROADSTERS	**329 F**
RONIN BLADE	**369 F**
SHADOWMAN	349 F
SILENT HILL	369 F
SILICON VALLEY	349 F
UEFA STRIKER	**369 F**
URBAN CHAOS	**349 F**
V-RALLY 2	359 F
VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE	329 F
WARPATH: JURASSIC PARK	**369 F**
WILD ARMS	299 F
WIPE OUT 3	349 F
WORMS PINBALL	369 F
X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
X-FILES	349 F
XENA LA GUERRIERE	**369 F**

PLAYSTATION + DUAL FORCE + 100 F de bon d'achat 790 F

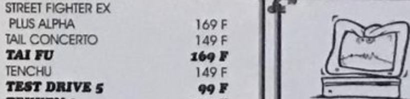
VOLANT ACT LABS + CARTE PSX	**590 F**
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	**199 F**
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	**269 F**
VOLANT MC 2	**499 F**

(2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors consoles))

JOHNA LOMU RUGBY	199 F
LEGACY OF KAIN	149 F
MAGIC CARPET	99 F
MAGIC THE GATHERING	99 F
MDK	99 F
MEDIEVIL	149 F
MICROMACHINES V3	169 F
MONACO GP 2	199 F
MOTO RACER	169 F
MUSIC	**199 F**
NASCAR 99	**99 F**
NBA LIVE 99	**149 F**
NFL QUARTERBACK 97	99 F
NHL 99	**149 F**
ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	**149 F**
POPULOUS	**149 F**
RASCAL	149 F
RAYMAN	**99 F**
RESIDENT EVIL 2	**169 F**
REVOLUTION X	99 F
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
SMALL SOLDIERS	**99 F**
SOUL BLADE	149 F
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
TAIL CONCERTO	149 F
TAI FU	**169 F**
TENCHU	149 F
TEST DRIVE 5	**99 F**
TEKKEN 3	**149 F**
TIME CRISIS	149 F
TOCA TOURING CAR 2	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
VANDAL HEART	99 F
VIRUS	149 F
WWF WARZONE	169 F

PROMOTION PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY +CARTE MEMOIRE	199 F
ASTEROIDS	129 F
APE ESCAPE	149 F
BATTLE SPORT	99 F
BUST A MOVE 2	149 F
C.C. ALERTE ROUGE	149 F
C.C. MISSION TESLA	**149 F**
COLIN MCRAE RALLY	169 F
COOL BOARDERS 2	149 F
COUPE DU MONDE 98	**149 F**
CRASH BANDICOOT 2	149 F
CROC	**169 F**
DIABLO	169 F
DIE HARD TRILOGY	169 F
DOOM	169 F
DREAMS	149 F
FIFA SOCCER 98	**149 F**
FINAL FANTASY 7	**149 F**
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORSAKEN	99 F
G.POLICE	149 F
GRAN TURISMO	**149 F**
GTA	169 F
GTA LONDON	169 F
GUARDIAN OF DARKNESS	149 F
HEART OF DARKNESS	**169 F**
IRON BLOOD	99 F
ISS PRO + PAD + MEMO	199 F



PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3
2.23 F/mn

36, rue Rivoli 75004 PARIS
(M° Hotel de ville ou St Paul)
TEL: 01.40.27.88.44
Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE
2, rue deFaidherbe
TEL: 03.20.55.67.43
Lundi au Samadi: 10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire 75011 PARIS
(M° Voltaire)
TEL: 01.48.05.42.88
TEL: 01.48.05.50.67
Lundi: 13h-19h
Mardi au Samedi: 10h-19h

LILLE
44, rue de Béthune
TEL: 03.20.57.84.82
Lundi: 13h-19h
Mardi au Jeudi: 10h30-19h30
Vendredi au Samedi: 10h30-20h

DOUAI
39, rue St Jacques
TEL: 03.27.97.07.71
Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 3 0, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91
Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux 25F - consoles & acc. 60F) par Colissimo ou par Chronopost 65F (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur: ☐ PLAYSTATION ☐ NINTENDO 64 ☐ SATURN ☐ DREAMCAST ☐ DVD

Nom : ________ Prénom : ________
N° Client(si déjà client): ________ Téléphone : ________ Age : ____ ans
Adresse ________
Code Postal ________ Ville ________ Signature:

Mode de paiement : ☐ Chèque postal ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __/__
Signature

* CEE, DOM-TOM jeux 40F, consoles 90F. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO. PRIX VALABLES sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaire respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

DES CHIFFRES ET DES ETRES

Ça commence à en faire du monde agglutiné derrière PlayStation. La petite boîte grise en a réuni du peuple, pour êt tripatouillée par des petites mains pleines de doigts. Alors, à qu ressemblent les propriétaires de ces menottes au début de l' 2000 ? Votre portrait, notre portrait, en images et en chiffr

C'est au bout de quatre ans d'existence que la PlayStation atteint son 4 millionième acquéreur français, et ce pour le quatrième demi-millénaire de l'ère chrétienne. De plus, Sony (quatre lettres) cherche à faire passer, comme nouveau logo, les quatre touches de son paddle. Je rappelle aussi que cette console 32 bits (quatre fois huit) peut recevoir deux quadrupleurs (deux fois quatre), pour accueillir pas mal d'autres joueurs. C'est monsieur Kutaragi (deux fois quatre lettres) qui a créé cette console, sous la direction de monsieur Tokumaka (deux fois quatre lettres), patron de Sony Computer Entertainement Japan (SCEJ, quatre lettres), et de Monsieur Idei (quatre lettres), directeur de Sony Corp (quatre lettres). Donc, si on s'accroche aux valeurs de la numérologie, on s'aperçoit que « 6 » est synonyme de fin d'un monde et que « 4 » est celui d'un début. La PlayStation, la Play (quatre lettres) pour les intimes, a changé définitivement le visage du joueur quel que soit le loisir. Comme le troisième type est déjà pris par Spielberg, allons à la rencontre de ce quatrième type : le joueur sur PlayStation. Comme on aime bien les numéros, ça va se faire en chiffres.

5 : C'est le nombre d'années écoulées depuis la sortie de la PlayStation au Japon. Eh oui, cela fait seulement quatre ans qu'elle est sortie en Europe et en France ! Pour mémoire, sa concurrente directe, la Sega Saturn, sortie à la même période, a disparu au bout d'un peu plus de deux ans.

4 millions : *Oui, je sais que vous savez déjà, mais on ne se répète jamais assez. 4 millions, c'est le nombre de consoles PlayStation vendues en France. Question de donner une petite idée de l'infini, à 790 F la console, cela représente 526 666 666,66 de cafés expresso à 6 F consommés au bar, à Paris. A 7 centilitres la tasse, cela représente 36 866 666,6662 litres de café… Ça va en faire une bande d'excités !*

DES CHIFFRES ET DES ETRES

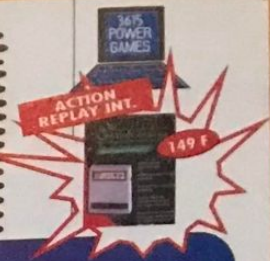
16,98 : Presque 17, quoi. C'est le nombre de femmes qu'il y a sur 100 joueurs sur PlayStation. C'est pas beaucoup, mais comparé aux 5,27 nénettes qui jouaient à la PlayStation, il y a quatre ans, c'est beaucoup mieux. A quand la parité homme-femme ?

57,78 % : C'est le nombre de joueurs sur PlayStation âgés de 15 à 35 ans. Dans le détail, on trouve : 11,18 % de joueurs de moins de 10 ans ; 20,58 % de 11-14 ans ; 15,58 % de 15-18 ans ; 18,43 % de 19-24 ans ; 23,77 % de 25-35 ans et 10,46 % de plus de 35 ans.

70 millions : C'est le nombre de consoles PlayStation vendues dans le monde. Question gros chiffre, le nombre de jeux PlayStation vendus à travers le monde s'élèverait à 500 millions. Grosso modo, on est plus à un million près, à ce stade.

80 % : C'est la part du format PlayStation représentée dans le marché du Software en France, hors jeux de consoles portables. En d'autres termes, la majorité des logiciels vendus se destine à la PlayStation.

POWER GAMES



31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

PROMOTION
790 F
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

ACE COMBAT 3	339 F	NASCAR 2000	349 F
CRASH TEAM RACING	339 F	NBA LIVE 2000	339 F
CHINE	349 F	NHL HOCKEY 2000	349 F
CHOCOBO RACING	349 F	NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	349 F
DINO CRISIS	339 F	PRINCE NASEEM BOXING	339 F
DIE HARD TRILOGY 2	349 F	QUAKE 2	349 F
FINAL FANTASY 8 VF	339 F	RAINBOW SIX	339 F
FIGHTING FORCE 2	339 F	RIZING ZAN	349 F
FORMULA ONE 99	339 F	RONIN BLADE	349 F
GTA 2	299 F	SHAOLIN	339 F
GRAN TURISMO 2	349 F	SOUTH PARK RALLY	339 F
I SS PRO EVOLUTION	339 F	SUPERCROSS 2000	339 F
JADE COCOON VF	349 F	STAR WARS MENACE FANTOME	339 F
JOHN MADDEN 2000	349 F	SPYRO 2	339 F
KNOCKOUT KINGS 2000	339 F	TARZAN	339 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	349 F	TOMB RAIDER 4	339 F
LEGEND OF KARTIA VF	349 F	TOMORROW NEVER DIES	339 F
LEGO RACER	349 F	VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE	339 F
LE MONDE DES BLEUS	349 F	WIPE OUT 3	339 F
MEDAL OF HONOR	339 F	WORMS ARMAGEDDON	349 F
MISSION IMPOSSIBLE	339 F	X FILES VF	349 F
MUSIC 2000	299 F	XENA PRINCESS WARRIOR	349 F

PROMO DU MOIS
MEDAL OF HONOR VF + ACTION REPLAY
= 389 F JEU SEUL 339 F

PROMO DU MOIS
GRAN TURISMO 2 VF + ACTION REPLAY
= 399 F JEU SEUL 349 F

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

TOCA TOURING CAR	99 F	GRAN TURISMO	149 F
MOTO RACER	99 F	TIME CRISIS	149 F
STRICKER 96	99 F	COUPE DU MONDE 98	149 F
ODDWORLD	99 F	HEART OF DARKNESS	149 F
EXPLOSIVE RACING	99 F	COLONY WARS 2	149 F
SOULBLADE	99 F	GUY ROUX MANAGER	149 F
NBA LIVE 97	99 F	TOMB RAIDER 3	149 F
DYNASTY WARRIORS	99 F	AZUR DREAMS	199 F
TOMB RAIDER 2	99 F	COLIN MAC RAE	199 F
FORMULA ONE 97	99 F	ALUNDRA VF	199 F
FIFA SOCCER 98	99 F	DDT	199 F
SUIKODEN	99 F	MOTO RACER 2	199 F
DESCENT	99 F	MEDIEVIL	199 F
POWER SERVE	99 F	AZURE DREAMS	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	99 F	CARDINAL SYN	199 F
STAR GLADIATOR	99 F	NINJA	199 F
EXPLOSIVE RACING	99 F	GRAN STREA SAGA	199 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F	WILD 9	199 F
KRAZY IVAN	99 F	ODDWORLD 2	199 F
		BREATH OF FIRE 3 VF	199 F
		METAL GEAR SOLID	249 F
		TENCHU	249 F
		POPULOUS 3	249 F
		CONSTRUCTOR	249 F
		KNOCKOUT BOXING 99	249 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE .....

STAR OCEAN 2

ENIX CONTRE SQUARE

Editeur : Enix - Développeur : Enix (Japon)

Disponible en avril 2000

Au Japon, Square et Enix sont deux éditeurs spécialisés dans les jeux de rôle, qui se livrent une guerre sans merci pour la domination de ce marché. C'est au tour d'Enix de contre-attaquer après Final Fantasy VIII.

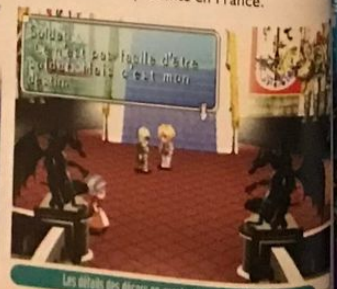
Star Ocean 2 fut l'un des jeux les plus vendus au Japon en 1998, avec un peu plus d'un million d'exemplaires ayant trouvé preneur rien que dans l'archipel. Jeu de rôle classique comme on continue à en faire dans la patrie du sushi, il nous parvient enfin intégralement traduit dans une langue beaucoup plus familière : le français. A la manière de Resident Evil, Star Ocean 2 propose deux héros et deux scénarios, le tout réparti sur deux CD. Si vous choisissez d'incarner Claude, vous serez le fils d'un grand capitaine de vaisseau spatial. Claude est, en effet, le turbulent fils, aspirant pilote, du commandant d'une mission terrienne d'exploration de la galaxie. C'est lors de l'exploration d'un météore que Claude sera téléporté sur une planète par une force mystérieuse. Sur cet astre inconnu, il tentera sans succès de contacter les siens, puis partira à l'aventure à la recherche d'un moyen de retourner sur Terre. Le second personnage jouable est Rena. Jeune fille de 17 ans originaire d'un village calme et paisible sur la planète Milocinia, elle fait un jour la rencontre d'un étrange individu aux vêtements originaux : Claude. Il lui expliquera qu'il vient d'un autre monde, qu'il doit y retourner et la convaincra ainsi de l'aider. Comme vous l'aurez compris, que l'on choisisse l'un ou l'autre des personnages, le scénario est sensiblement le même. Et pourtant...

Au début de l'aventure, Claude est un petit peu paumé

Le scénario vous emmène dans une multitude de lieux différents

ACTIONS PERSONNELLES

Le jeu a été conçu avec beaucoup d'ingéni
sité et, plus encore que dans un Final Fantasy,
joueur pourra effectuer des actions personnell
et plutôt libres. Selon le héros incarné (Rena o
Claude), le scénario principal sera le même, ma
son déroulement sera différent et les enchaîn
ments de situations seront plus masculins o
plus féminins. De plus, le système de « Perso
Action » vous permettra, à l'entrée d'une vil
de vous séparer de vos compagnons et de l
voir effectuer de petites choses dans la vil
Vous pourrez vous-même aller discuter plus
brement avec les habitants du village, ou mêm
leur voler leurs effets, grâce à des capacités
vol que vous allez acquérir au cours du jeu. L
système des combats est complètement inéd
et est beaucoup plus actif que celui de Fin
Fantasy, reprenant des éléments d'un je
d'action, sans pour autant en être un complét
ment. Star Ocean 2 est un produit frais, q
mérite que l'on économise pour l'acquérir
printemps prochain, histoire d'assouvir sa soif d
ce genre si peu représenté en France.



Les détails des décors en avant-plan sont soignés

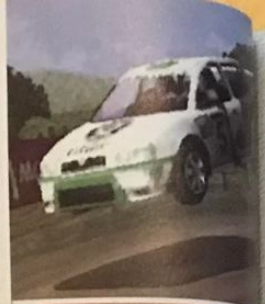
MAD CATZ
VOLANT MC2™
pour PlayStation™

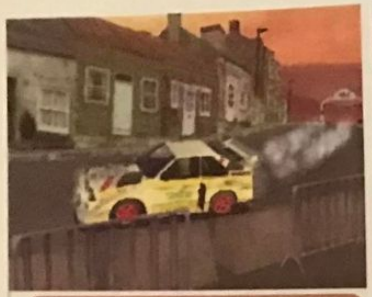
*Système ACCUDRIVE™ exclusif: auto-calibrage permet d' adapter la sensibilité du volant.
*3 modes : analogique, digital, et vibrant.
*10 boutons d' action
*Boutons programmables

"PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
MadCatz, et Système accudrive sont des marques déposées par MAD CATZ

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

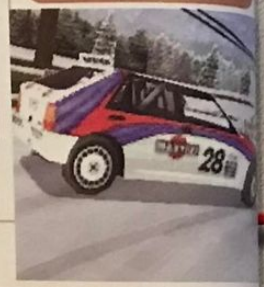




Bon, les bastons, ses sauvages, c'est bien joli... mais la bouteille à frites de Jojo ? Hum ? Où est-elle ?

Mais que reste-il aux avions, je vous le demande ?

Rien ne vaut une bonne route verglacée pour faire parler son talent de pilote.



RALLY MASTERS

Editeur : Canal+ Multimédia - Développeur : Digital Illusion (Suède) - Disponible fin février 2000

LES 4 ROUES ONT LA COTE

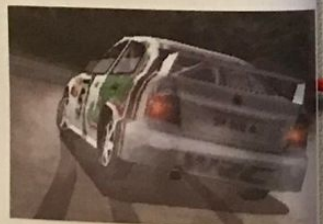
Il faut savoir exploiter les genres qui marchent. C'est au tour de Canal+ de s'engouffrer dans la brèche et de proposer une simulation de rallye. Avec Colin McRae Rally 2 et Gran Turismo 2 en face, on se dit que, chez Canal+, ils en ont... du courage, hein ?

Ils sont tous là...

Ils sont célèbres, riches, admirés... vous êtes inconnu, pauvre et mal-aimé. Oui, ce n'est pas juste. Et bien, réjouissez-vous, il sera d'ici peu possible de vous venger de la médiocrité de la vie. Voici tous les pilotes qui seront présents dans Rally Masters, et que vous pourrez une fois d'humilier devant tout public. Nous vous aimons...

FRANCE : Didier Auriol, Gilles Panizzi, François Delecour
ITALIE : Andrea Aghini, Miki Biasion
ESPAGNE : Carlos Sainz, Jesus Puras
BELGIQUE : Freddie Loix, Bruno Thiry
FINLANDE : Ari Vatanen, Tommi Mäkinen, Timo Salonen, Mauri Tuovonen, Juha Kankkunen, Hannu Mikkola, Marcus Grönholm
SUEDE : Thomas Radström, Bjorn Waldegard, Stig Blomqvist, Kenneth Eriksson
PORTUGAL : Rui Madeira
AUSTRALIE : Neal Bates
JAPON : Yoshio Fujimoto, Kenjiro Shinozuka
EUROPE : Vallejo Isle
URUGUAY : Gustavo Trelles
ROYAUME-UNI : Colin McRae, Alister McRae
ALLEMAGNE : Armin Schwarz, Walter Röhrl

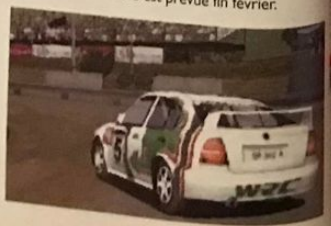
Outre le fait d'être une vraie mine en jeux de mots d'origine poissonnière, il faut bien avouer que notre cher Colin McRae n'est plus de la première fraîcheur. Et comme les bons jeux de rallye ne se bousculent pas vraiment devant la PlayStation (avec V-Rally 2, cela nous en fait... deux justement, sans compter GT2, bien évidemment), nous sommes toujours heureux d'accueillir les p'tits nouveaux. Canal+ Multimédia se prépare donc à nous dévoiler son dernier rejeton, alias Rally Masters. L'ambition de Digital Illusions, le développeur, est de proposer une simulation « hypra turbo réaliste axée tuerie »... Enfin vous voyez le genre. Le soft bénéficiant de la licence officielle de FIA, nous aurons la joie de retrouver une trentaine de pilotes de renom (Auriol, Delecour et Panizzi, pour ne citer que les frenchies), ainsi que dix-sept voitures de renom (plus ou moins récentes, histoire de faire plaisir à tout le monde). Jojo, un marchand de frites de renom devrait également être présent, mais on attend toujours la confirmation de son impresario. Lui-même de renom, cela va sans dire. Des sources bien informées parlent de Robert, mais restons prudents dans nos affirmations.



UN JEU BOURRÉ DE TRUCS DE RENOM

Du point de vue technique, Rally Masters s'annonce plutôt bien pourvu. Nous aurons droit à la gestion des dommages (pannes et déformations), aux effets de réflection lumineuse sur les carrosseries, à diverses conditions météo (clair, neige, pluie, brouillard, nuit) et enfin aux effets de particules (fumée, poussière...). Vous pourrez également vous lancer à corps perdu dans la recherche du réglage parfait (pneus, suspensions, rapports de boîte, etc.).

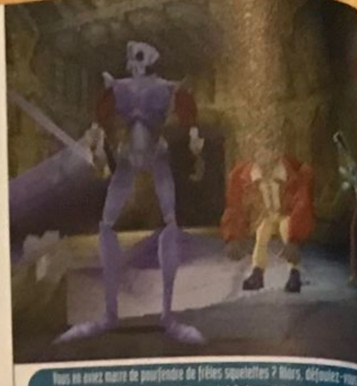
En plus de la quarantaine de circuits internationaux disponibles, vous pourrez évoluer sur celui de Grand Canarie. Ce dernier a pour particularité d'être composé de deux pistes disposées en parallèle, ce qui permet aux pilotes de s'affronter dans des duels équitables. Une option permettra d'ailleurs de jouer à deux sur le même écran, ce qui devrait donner à ce mode un intérêt non négligeable. Pour terminer sur un ton plus politicien, nous parlerons chiffres. Huit cent et quarante mille polygones composeront, respectivement, voitures et circuits. Ah ça, on aime bien les détails, chez Digital. « Un » sera quant à lui le nombre de mois qu'il vous faudra attendre pour jouer à Rally Master, dont la sortie est prévue fin février.



+ DE 180 MAGASINS
Difintel - Micro
JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D
Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.
de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion
+ de 2000 CADEAUX OFFERTS ! *
Qu'est-ce que le FINGER BOARD ?
Le premier skate pour doigts...
FINGER BOARD
En exclusivité ! l'ALX
Pour le découvrir, viens dans ton magasin Difintel-Micro
Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.
N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !
FRANCE
SUISSE
ESPAGNE
BELGIQUE
OUVERTURES PROCHAINES
FRANCE / DOM - TOM
ITALIE
MAROC
PORTUGAL

casting

CASTING
Par Julien Chièze



Vous en aviez marre de pourfendre de frêles squelettes ? Alors, défoulez-vous désormais sur des hommes gorilles ou de très bourgeoises sauterelles !

[illegible]

MEDIEVIL 2

LE SQUELETTE SE DÉCOUVRE UN PEU PLUS

Editeur : Sony C.E.E. - Développeur : Cambridge Studio (Angleterre) - Disponible en été 2000

Impossible de passer sous silence les nouvelles informations sur MediEvil 2. Voici donc de quoi vous en mettre plein les yeux, après vous en être mis plein le ventre pour la fin 99. A chaque sens ses plaisirs.

[illegible]

MediEvil 2 Acte I Scène 2. Comme convenu, nous revoici avec un petit lot de révélations concernant les nouvelles aventures de notre ami le sac d'os ambulant. Alors quoi de neuf ce mois-ci ? Eh bien, histoire de bien débuter l'année, nous allons vous présenter plus en détail la sympathique faune – il faut le dire vite - du Londres victorien et vous permettre de mieux faire connaissance avec James Shepherd, le directeur de création du jeu. Un programme bien complet qui vous permettra de saliver un peu plus encore sur l'un des titres les plus prometteurs de l'année. Silence, moteur !

DE SURPRISE EN SURPRISE

MediEvil premier du nom a tellement marqué les esprits que surpasser cet illustre aîné nécessitait un travail de fond particulièrement important. Comme le souligne James Shepherd : « La pire chose qui aurait pu nous arriver reste que les joueurs nous reprochent de leur proposer un simple MediEvil 1.5 ! Pour éviter une telle déconvenue, dès les prémices du développement, nous avons donc décidé de changer radicalement d'époque et de lieu. Opter pour l'époque victorienne et ses nombreux éléments gothiques, nous semblait parfait pour notre jeu de comédie-gothique. » Naviguer sur des montgolfières épousant les formes d'un dragon, résoudre des énigmes dans une sorte de planétarium, jouer les squelettes boulets de canon dans la pure tradition du baron de Münchhausen...

Une tête et des poings

MediEvil 2, c'est tout d'abord une aventure au rythme endiablé. Hop, hop, hop. Pas le temps de s'assoupir dans le grenier du muséum que vous serez déjà en train d'errer dans les ruelles de Londres, avant de visiter les docks longeant la Tamise. Le tout saupoudré par la visite de quelques lugubres manoirs. Bien évidemment, je vous ai gardé le meilleur pour la fin : des sortes de mini-jeux ! Hum, pas de mélanges hâtifs, ici, il ne s'agit pas de capturer des Chocobos, encore moins de jouer aux cartes. Non, non, par exemple, dans MediEvil 2 ont fait place dans le mach de boxe contre un redoutable monstre chauve. Et cela n'est qu'un exemple parmi tant d'autres. Grâce à ce type de séquence bien dynamique, la pression ne retombera jamais et votre implication sera décuplée. Décidément, Sir Dan est plein de ressources.

MESSAGE IMPORTANT DE SIMONE, 65 ANS.

"Envie de faire des bonnes affaires autrement ?
Actuellement des milliers d'ordinateurs et de périphériques à vendre aux enchères entre particuliers sur internet."

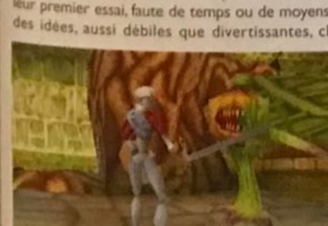
iBazar.fr

www.ibazar.fr Cliquez ici.

le tout mâtiné d'humour noir et de situations bien barges, voilà qui devrait ravir les amoureux du premier opus. Ainsi, lorsque James se confie, il ne faut vraiment pas avoir peur de ne plus savoir où donner de la tête. Jugez plutôt : « Assez vite dans le jeu, Dan perdra réellement sa tête ! Pourtant, si vous pensiez qu'il s'agissait là d'un inconvénient, vous risquez d'être fortement surpris. En effet, cette présumée tragédie vous donnera accès à une nouvelle gamme de pouvoirs bien loufoques puisque vous pourrez opter pour trois modes : DanHand, Headless Dan et Dan-Kenstein. Dans le premier, vous pourrez lancer vos mains et les diriger indépendamment de votre corps ! A vous de découvrir à quoi cela pourra servir. Dans le mode Headless Dan, vous aurez la possibilité de poser votre tête sur n'importe quel corps de monstre et ainsi vous l'approprier. Vos capacités s'adapteront alors. En ce qui concerne le mode Dan-Kenstein, que vous n'utiliserez qu'une fois, je pense que le nom parle de lui-même. Sachez toutefois qu'au départ du niveau en question, Dan devra trouver de quoi compléter son corps ! » Lorsque je vous parlais de situations loufoques, vous commencez probablement à mieux saisir de quoi il en retournera.

L'ORIGINALITÉ MÈRE DE TOUTES LES VARIÉTÉS

Pourtant, si une foule de suites se contentent de jouer plus ou moins habilement le rôle de Monsieur Plus, la plupart d'entre elles oublient, dans le même temps, d'apporter une touche de fraîcheur et de renouveau qui conféreraient au titre un caractère unique. Comme vous pouvez l'imaginer, cela ne devrait pas vraiment être le cas pour MediEvil 2. Plutôt malins, les géniteurs de notre ami le squelette maladroit. Ainsi, ce nouvel épisode représente l'occasion pour les développeurs de ressortir, entre autres, les idées qu'ils n'avaient pu finaliser lors de leur premier essai, faute de temps ou de moyens. Et des idées, aussi débiles que divertissantes, chez



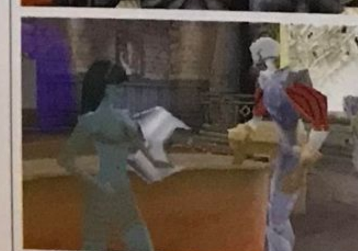
Les combats au corps à corps s'annoncent un peu plus nombreux que dans le premier opus

De tels angles de caméras bien audacieux apporteront un peu de piment à l'aventure.

Cambridge Studio, on semble en posséder un stock quasi-inépuisable. James ne se prive pas de livrer quelques pistes : « Permettre au joueur de manier différents personnages avait été l'un des nombreux éléments que nous n'avions pu incorporer dans le premier volet, mais il n'était pas le seul. Par exemple, nous souhaitions aussi nous servir du fait que Fortesque était un squelette. Croyez-moi, vous comprendrez bientôt ce que cela peut apporter au jeu en termes d'intérêt et de délires visuels ! » Vu les résultats du premier opus, nous sommes tout prêts à le croire, surtout que la variété des situations s'annonce aussi au rendez-vous comme l'atteste cette dernière remarque de James Shepherd : « Pour être franc avec vous, la partie la plus complexe du développement fut de distinguer ce qui était complètement délirant et devait absolument être intégré au jeu, et les éléments qui n'auraient été amusants que pour nous. Notre objectif étant de créer un jeu où chaque niveau propose un défi inédit, vous pouvez être assuré de rencontrer un bon nombre de situations extravagantes. » Plus beau, plus délirant, mais aussi plus intéressant, voici ce qui paraît qualifier pour le moment MediEvil 2. Avouez que, pour son retour, notre ami le squelette borgne s'apprête à nous proposer une belle surprise. Comptez bien évidemment sur nous pour vous tenir au courant de ses moindres faits et gestes d'ici sa sortie. Dépêche-toi de fumer ton dernier cigare Palthorn !

Les créatures des enfers

Lorsqu'on me parle de quelqu'un, personnellement, j'aime bien coller un visage à son nom. Que voulez-vous, il s'agit là des aléas d'une mémoire de type visuel. Alors, comme j'assume pleinement cette situation et que j'imagine ne pas être un cas trop isolé, vous allez enfin pouvoir admirer – c'est un bien grand mot pour de tels monstres - les charmants minois de Lord Palthorn, du boxeur d'acier, sans oublier celle de la précieuse momie ! Pour ceux qui auraient manqué le premier épisode : tandis que Lord Palthorn est le digne successeur du machiavélique Zarok – en somme l'imbécile qui vous a sorti de votre paisible sommeil -, la douce momie n'est autre que la belle de notre ami Sir Dan ! Tiens, à ce propos, en apercevant pour la première fois les formes de la jeune momie sous ses bandelettes bien sexy, je commence à mieux comprendre le gars Dan. Pas si fou notre ami, finalement. Quant au massif boxeur, il fait office de redoutable bras droit de Palthorn et devrait tenter de vous envoyer dans un sommeil, cette fois, bien éternel. C'était sans compter avec la résistance d'un squelette borgne et édenté !



Par Stéphane Hébert

THEME PARK WORLD

LA FETE AU VILLAGE

Editeur : Electronic Arts - Developpeur : Bullfrog (U.K.) - Disponible en février 2000

Après un premier Theme Park, Bullfrog nous remet ça. Cette fois, il s'agit toujours de gérer un parc d'attractions mais tout en 3D. La forme change, le fond demeure aussi excellent.

Avouez-le, vous avez réussi dans les affaires mais, au fond, ce n'est pas ce que vous auriez voulu faire. Nan, vous, votre truc, cela aurait été de devenir responsable en chef des baraques à chouquettes. Eh bien, ne pleurez plus sur votre sort, car Bullfrog nous prépare une refonte de Theme Park, son célèbre simulateur de parc d'attractions. La grosse nouveauté de Theme Park World est qu'il sera entièrement en 3D. Cela permettra au joueur de zoomer et d'effectuer des rotations d'écran, aussi facilement qu'un testeur de jeu parisien marcherait dans un excrément d'animal intestinalement dérangé. La vache, des pompes à mille balles ! Saleté de clebs… Enfin, paraît que ça porte bonheur, en plus de détruire votre vie sociale. Mais bon, bref… Vous aurez donc la charge de construire des manèges de plus en plus évolués, afin de satisfaire un public lui-même de plus en plus exigeant. Train fantôme, cinéma dynamique, montagnes russes, bateau pirates, les attractions devront être particulièrement variées. Il faudra également compléter et embellir votre parc avec de nombreux autres bâtiments (tirs aux canards, marchands de frites, buvettes, toilettes, salles de repos, décorations, etc.). Vous devrez aussi engager du personnel pour nettoyer les allées, assurer la sécurité des visiteurs et enfin amuser les clients.

Recherche scientifique, fixation du prix des billets et ajustement constant de la qualité de la nourriture, voilà de quoi sera composé votre quotidien pour assurer la rentabilité de votre entreprise. OK, désolé, finalement, là aussi, vous devrez réussir dans les affaires.

QUATRE THÈMES TOTALEMENT DIFFÉRENTS

Si vos talents de gestionnaire se révèlent à la hauteur, vous aurez la possibilité de changer d'environnement graphique. Le Royaume Perdu, le Monde d'Halloween, la Conquête Spatiale et le Monde Merveilleux seront ainsi les quatre thèmes disponibles. Un des trucs particulièrement amusants du jeu sera de construire soi-même des tracés de montagnes russes complètement délirants. Il ne restera plus ensuite qu'à les essayer par vous-même, l'affichage passant alors en vue subjective. Cela est d'autant plus fort que vous pourrez faire de même avec tous les autres manèges, entre deux balades dans votre parc. A ce propos, cela nous fait penser qu'une des grandes lois de l'univers vidéo-ludique se réalise une fois encore : les séquences cinématiques d'hier sont les images des jeux d'aujourd'hui. En effet, la vidéo d'introduction du premier Theme Park montrait une famille s'éclatant à bord d'un wagon sur des montagnes russes, le tout en pré-calculé, bien évidemment. Là, c'est plus beau et calculé en temps réel ! En conclusion, même si le gameplay ne semble pas avoir tellement évolué, le relookage devrait néanmoins suffire à Theme Park World pour à nouveau séduire. C'est tout le mal qu'on lui souhaite.

Bullfrog, souvenez-vous…

Les années passent et Bullfrog reste. Fondée en 1987 par Les Edgar et Peter Molyneux (aujourd'hui à la tête de Lionhead Production), la société s'est toujours distinguée de la concurrence grâce à ses concepts de jeux totalement originaux. Populous, Dungeon Keeper, Powermonger, Syndicate, Theme Hospital, Magic Carpet, qu'on les apprécie ou non, ont marqué de leur empreinte la mémoire collective des joueurs. Certes, les mauvaises langues prétendront que le départ de Peter et le nouveau statut de Les (désormais « simple » consultant) ont fait perdre son âme à Bullfrog, mais laissons au temps le soin d'en juger.

Neuf et Occasion !
JEUX VIDÉO - DVD - INFORMATIQUE
IMBATTABLE !

RÉSERVEZ DÈS MAINTENANT ! ADDON VOUS OFFRE UN TEE SHIRT.

ADDON VOS NOUVEAUX LOISIRS ! ADDON VOS NOUVEAUX LOISIRS !
BON D'ACHAT D'UNE VALEUR DE 100F
PLAY STATION MAG

BON D'ACHAT D'UNE VALEUR DE 100 F*
à valoir sur un jeu d'occasion d'un prix minimum de 190 F.

Spécial fêtes !
La PlayStation
+ 1 manette
+ 1 jeu

849 F TTC*

LA SÉLECTION ADDON

TOM RAIDER IV

FIFA 2000

FINAL FANTASY VIII

ACE COMBAT 3

007

CRASH TEAM RACING

VOLANT FERRARI

addon
Vos nouveaux loisirs!

ADDON partenaires du groupe NEUROMÉDIA. Contactez nous au 01 34 25 48 48.

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
34540 Balaruc-le-vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY
Ctre Cial des 3 Fontaines
7, Grand Place,
95000 Cergy
Tél. : 01 30 31 25 25

GRENOBLE
4, rue St Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 06 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 50

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 66 66

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN TOURVILLE
Ctre Cial Carrefour
76410 Tourville la Rivière
Tél. : 02 35 61 16 16

VERSION ORIGINALE

Par Edouard Duchamp

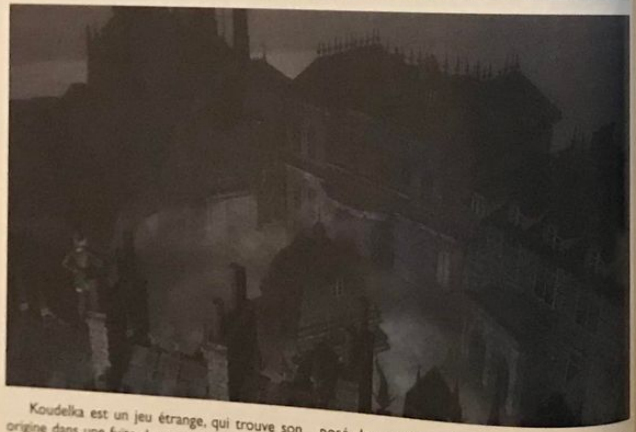
KOUDELKA

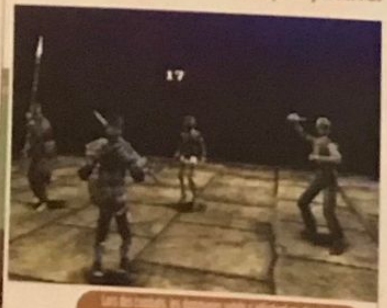
Editeur : SNK - Développeur : Sacnoth (Japon)

Disponible courant 2000

UN MIX RÉUSSI DE FINAL FANTASY ET RESIDENT EVIL

Lorsque les plus grands talents du jeu vidéo se réunissent pour faire un jeu d'aventure et d'horreur, on peut raisonnablement s'attendre à voir arriver un chef-d'oeuvre. Kouldeka combine ainsi habilement des ingrédients de Final Fantasy, Resident Evil et Silent Hill. Des frissons de plaisir en perspective.



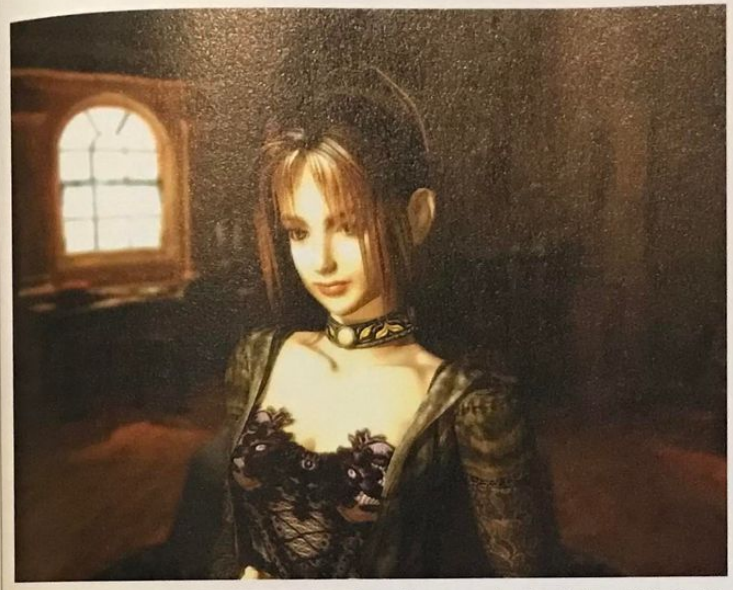


Lors des combats, un dommage subit s'affiche au dessus du personnage correspondant

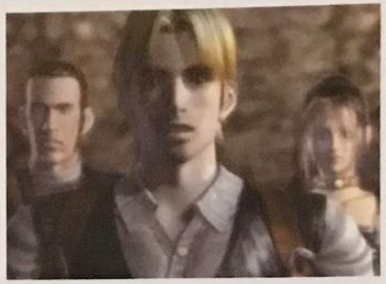
Koudelka est un jeu étrange, qui trouve son origine dans une fuite de cerveaux. Un peu comme celles que l'on a connues au cours de la guerre froide. En effet, même s'il est édité par SNK, la firme japonaise très réputée pour ses jeux de combat, il n'est cependant pas programmé ni même réalisé par cette dernière. Les véritables parents de Koudelka sont les membres de l'équipe du studio de développement japonais Saknoth. Ce studio, fondé en 1997, regroupe un nombre incroyable de talents du jeu vidéo, qui ne parvenaient plus à s'épanouir dans leurs structures respectives, et qui souhaitaient faire ce dont ils avaient vraiment envie. Une grande majorité d'entre eux est issue de Squaresoft, et plus particulièrement des équipes de Final Fantasy 7 et de Xenogears (ce dernier n'étant jamais sorti chez nous). L'autre gros morceau de l'équipe est composé de transfuges de Capcom, qui ont quitté l'éditeur de Resident Evil 2 après avoir réalisé ce dernier. Ce ne sont donc pas des amateurs à qui le projet Koudelka a été confié, et ce serait mentir que de dire que le résultat n'est pas à la hauteur de nos attentes.

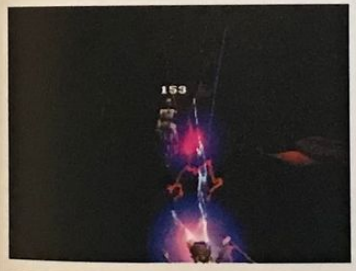
H.P. LOVECRAFT PRÉSENTE...

Pour ceux que le maître de l'horreur grotesque des années 30 fascine, ce jeu sera une bénédiction. Se déroulant dans la vieille campagne anglaise de la fin du 19e siècle, Koudelka est un « horror-rpg », un jeu de rôle d'épouvante. Dans Koudelka le joueur incarne une jeune fille (dont le titre du jeu porte le prénom), et devra la diriger pendant son exploration de la mystérieuse chapelle de Nemthon. Koudelka est une héroïne comme nous n'en avons jamais vue : arrogante, intéressée, cynique et ironique, on peut dire qu'elle a du caractère. Elle a surtout une particularité qui lui attire beaucoup d'ennuis : elle peut communiquer avec les esprits, et ainsi se servir de magie noire ou blanche. Le dernier esprit en date avec lequel Koudelka a conversé fut une femme en pleurs qui la suppliait de venir dans une étrange chapelle pour constater quelque chose. Intriguée, notre aventurière va donc se rendre sur place, et constater qu'effectivement, la petite chapelle isolée dans la brume n'est pas si paisible que cela... Elle rencontrera dans ce lieu mystique deux compagnons de route : Edward et James. Le premier est un apprenti-aventurier, très sûr de lui et qui pourtant ne devrait pas l'être. Il représente l'archétype même des héros tels qu'on se les imaginait à l'époque : chemise recouvrant un torse puissant, mèche rebelle et barbe blonde de trois jours. Le suivant est un second-rôle très conventionnel dans les films d'horreur. Pasteur de son état, le brave James venu rendre visite aux gardiens de la chapelle ne parvient pas à croire que les monstres qui hantent l'endroit aient un quelconque rapport avec le passé de ce sinistre bâtiment. Ces trois personnages complètement disparates et aux objectifs totalement différents vont cependant se serrer les coudes pour pouvoir sortir en un seul morceau de ce site peu ordinaire. Au fur et à mesure de leurs aventures, ils apprendront que ce lieu fut pendant 900 ans utilisé pour masquer en réalité une prison, dans laquelle des milliers de détenus furent torturés. Ce sont les âmes en peine de ces misérables qui, aujourd'hui se font entendre...



Les escaliers ne mettent pas vraiment en confiance

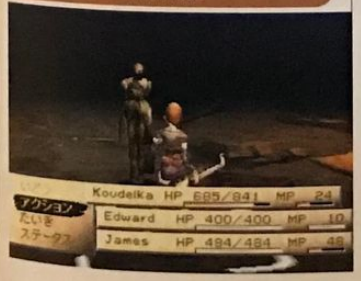


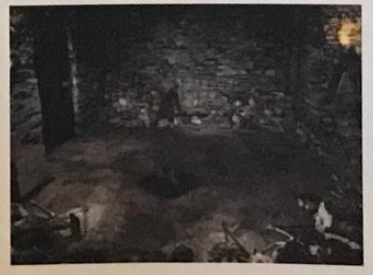


Mise en scène excellente

Koudelka, qui tient sur 4 CD (autant que Final Fantasy 8) est truffé de scènes cinématiques qui font avancer l'histoire de manière passionnante. Entièrement en anglais sous-titré japonais, ces scènes sont d'une grande qualité visuelle et rivalisent voire surpassent celles de Squaresoft. Les visages des personnages sont incroyablement excessifs, et les bouches des protagonistes prononcent vraiment ce que l'on entend grâce à un système exclusif de synchronisation.

L'un des premiers boss du jeu : la momie en robe de mariée. Tous nos vœux...



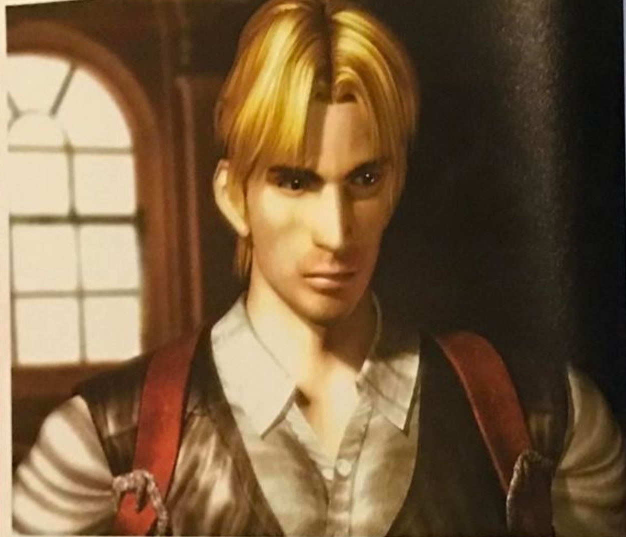


UN IMPRESSIONNANT BESTIAIRE

Pour les âmes sensibles, mieux vaut ne pas trop s'approcher d'un jeu comme Koudelka. Les monstres rencontrés ici n'y sont pas des dragons magnifiques ou des zombis habituels, mais de grotesques incarnations d'âmes torturées pendant neuf siècles. Parfois classiques, comme ces armures vides ou ces meubles possédés par des poltergeists, mais parfois ridicules et déroutants, comme ce corps de femme sans tête qui déverse ses viscères sur les ennemis, ou encore ce fantôme cul-de-jatte hérissé de morceaux de verre. Les lieux visités ne sont pas plus réjouissants que

La petite voleuse

Koudelka, de par sa tenue et son comportement, semble être tout droit issue d'une partie de Donjons et Dragons. Dans la séquence d'introduction du jeu, on l'aperçoit grimpant le long d'un immeuble à l'aide d'un filin afin de s'introduire par une des fenêtres dans la chapelle.



cela. La peur est réellement omniprésente. Les corridors sombres s'enchaînent, et les lieux en apparence tranquilles recèlent des créatures violentes. Le jeu se présente comme un savant mélange entre Final Fantasy 7 et Resident Evil 2. La jeune Koudelka et ses deux amis se déplacent donc dans des décors fixes, dessinés par de puissants ordinateurs. Cela donne une qualité graphique irréprochable, puisque la console n'a que le personnage en 3D à gérer, les décors étant immobiles. Tout comme Resident Evil, mais en gothique, ce qui nous change agréablement. Quant aux combats, ils se déroulent à la manière des jeux de rôle, c'est-à-dire non pas en direct, mais en tour par tour. Exactement comme Final Fantasy ! Vous serez donc attaqué aléatoirement lors de vos déplacements, et lorsque cela arrivera, vous serez transporté dans un écran de combat. Là, vous devrez donner les indications à vos personnages (attaque, magie, fuite) qui leur permettront de se battre. Bien entendu, à la fin de chaque combat vous serez récompensés par des points d'expérience qui permettront à vos personnages de se fortifier, de se bonifier, ce qui ne sera pas de trop dans cette quête lugubre et sinistre qui, si l'on y regarde bien n'est pas sans nous rappeler l'excellent Silent Hill (Konami) paru lors de l'été 99.

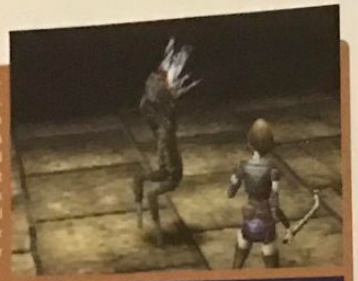
Edward est dans un sale pétrin, cette expression est renforcée par les expressions faciales de grande qualité.

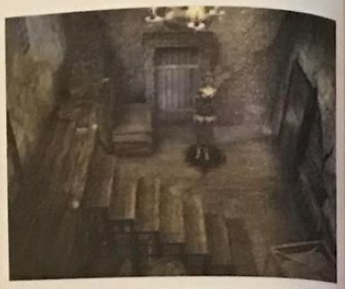
Sacnoth, un sac de talents

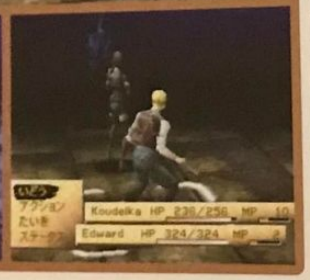
L'éditeur Sacnoth est composé d'un groupe de 30 personnes, et est installé dans le quartier de Hiro-o, à Tokyo. La plupart d'entre eux sont des transfuges de Squaresoft ou de Capcom, autant dire de véritables talents. Leurs productions, outre Koudelka, sont des petits jeux pour la console de jeu portable Neo Geo Pocket, disponible en France, et grande concurrente de la Game Boy. Koudelka sorti au Japon, la jeune société pense à s'agrandir, et à lancer un projet d'encore plus grande envergure. De la PlayStation 2 à l'horizon ?

Des combats réfléchis

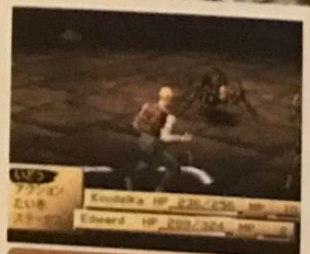
Les combats de Koudelka se déroulent dans un environnement graphique très simple, vous dépouillé. C'est un peu triste, mais cela permet d'avoir un accès rapide aux phases de combat sans avoir à subir de longs chargements comme dans Final Fantasy. Dans Koudelka, il faudra non seulement décider des actions qu'effectueront les personnages mais aussi de leurs déplacements. En effet, il faudra donner des directives aux trois héros pour qu'ils se positionnent correctement avant de frapper leurs ennemis.





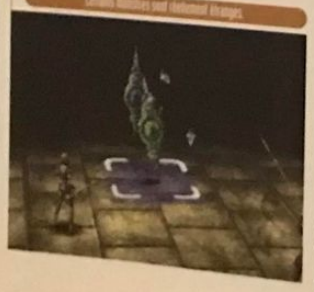


Impossible d'aller plus loin semble-t-il.



Les monstres pleins sont très peu drôles.

Certains monstres sont clairement étranges.



KOUDELKA EN FRANCE ?

Après avoir pris notre pied pendant quelques heures sur la version japonaise de ce jeu, une question s'impose. La jolie petite bohémienne et ses deux compagnons verront-ils le jour dans une version française ? Car l'aventure à beau être superbe, elle n'en reste pas moins incompréhensible pour nous, pauvres Français qui ne parlons pas japonais. Pour l'instant, l'affaire est en suspens, même si a priori quelques éditeurs (Activision en tête) sont sur les rangs pour récupérer le produit et le distribuer de par chez nous. A la fois superbe graphiquement et bénéficiant d'une ambiance aussi bonne sinon meilleure que celle d'autre titre d'horreur comme Silent Hill, Koudelka mériterait à juste titre une localisation française. Ne vous inquiétez cependant pas, l'équipe de PlayStation Magazine étant tombée amoureuse de ce petit bijou, nous vous reparlerons très bientôt des évolutions du magnifique Koudelka en Europe. A bon entendeur pour les éditeurs désireux de satisfaire les quelques 4 millions de possesseurs de PlayStation en France en ce début d'année 2000.

Partenaire SKYROCK

PRENDS DE BONNES RÉSOLUTIONS !

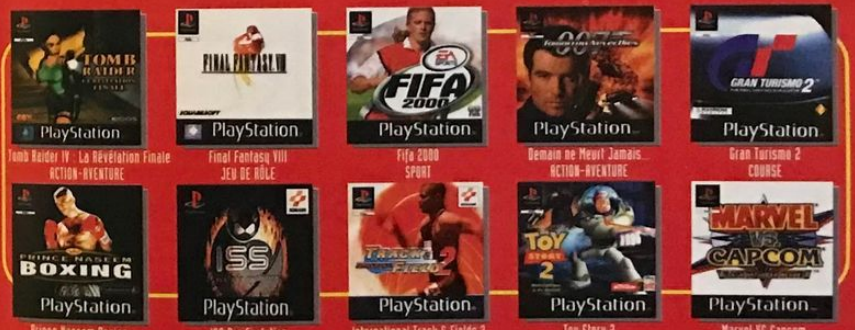
REVENDS MOI TES JEUX VIDÉO & CONSOLES JE TE LES RACHÈTE* AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ !

*voir conditions en magasins

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.



Tomb Raider IV : La Révélation Finale — ACTION-AVENTURE
Final Fantasy VIII — JEU DE RÔLE
Fifa 2000 — SPORT
Demain ne Meurt Jamais... — ACTION-AVENTURE
Gran Turismo 2 — COURSE
Prince Naseem Boxing — SPORT
ISS Pro Evolution — SPORT
International Track & Fields 2 — SPORTS
Toy Story 2 — PLATE-FORMES
Marvel VS Capcom — COMBAT 2D

A GAGNER SUR LE 36-15 SCOREGAMES :

2 PLAYSTATION

avec l'achat du hit : 24H DU MANS

SUR LE 36-15 SCOREGAMES GAGNEZ DES DIZAINES DE BONS D'ACHAT CADEAUX !

SCOREGAMES MEDIA

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 40DF de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
01 46 735 720
36-15 SCOREGAMES
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
01 46 735 735
Trucs & Astuces : 08 36 685 686* *2,23F/Min

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC Lecteurs et Films CD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garanties 1 AN

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes... La qualité d'un jeu, les prochaines sorties ...etc

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux de 18 ANS

Barbie the one and only vient montrer sa célèbre silhouette affolante pour une balade équestre à oublier au plus vite. Mattel Media ne s'est pas reposé, mais carrément assis sur ses lauriers pour ce pseudo-jeu destiné aux plus jeunes, mais alors vraiment très jeunes et encore !

Editeur : Mattel Media - Développeur : Rune Craft (U.S.) - Déjà disponible

BARBIE AVENTURE EQUESTRE

BARBIE, TOI MA STAR

Lorsque Barbie voit le jour au début des années cinquante, personne n'imaginait que ce bout de caoutchouc aux formes arrondies deviendrait la référence en matière de poupée dont la silhouette anormalement parfaite ferait pâlir d'envie les jeunes filles et accessoirement se pâmer d'amour Ken. A l'aube du nouveau millénaire, Barbie résistant difficilement à l'attaque de ses concurrents ludiques, la transposition en jeu vidéo était-elle dès lors inéluctable ? La réponse eût été positive si le jeu avait été digne de la renommée de la blonde star. En effet, évoquer Barbie ravive des souvenirs occultés, et néanmoins toujours vivaces. J'ai découvert Barbie vers 7 ans, lorsque ma sœur aînée a reçu pour ses 8 ans une inscription au club du même nom et pas moi. Parce qu'ouvertement je trouvais ça ringard, mais qu'en fait, j'enviais secrètement les top cadeaux qu'elle recevait régulièrement genre des enveloppés ornées de cœurs roses, des tampons encreurs Barbie roses, des gommes qui sentaient... la rose évidemment ! C'est à partir de cet événement crucial que va débuter mon

Le but du jeu : gagner des courses pour compléter la carte postale et accéder au ranch de Jill.

L'avis d'Alison 12 ans

« Moi je préfère quand même jouer « en vrai » à la Barbie parce que l'on s'invente des histoires originales, alors que le jeu vidéo est sans intérêts, on s'ennuie vite et j'avais même pas envie de continuer ! » L'avis d'Alison est éloquent. Pas question ici de dire qu'il faut pour apprécier ce « jeu » être une jeune fille. Même les jeunes filles n'y trouvent aucun intérêt.

Sa note sur le jeu 0,5

Barbie galope avec son ami à travers la pampa sauvage et désertique

Il n'y a que dans le monde merveilleux de Barbie que les chevaux mangent des fraises !

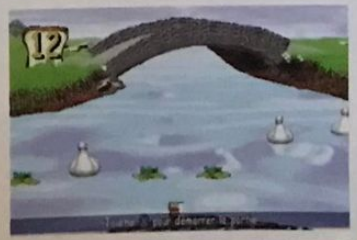
boycott de la célèbre poupée jusqu'à l'arrivée de Ken et de sa voiture de sport. Ce second événement tout aussi crucial dans ma vie d'adolescente pré-pubère allait me permettre de nourrir mon imagination et de créer de nombreux épisodes imaginaires de « Barbie va au bal » ou « Barbie part en vacances à Palavas-les-flots avec Ken dans sa voiture de sport ». Ce qui était dingue avec Barbie, c'est qu'elle possédait une garde-robe inépuisable garnie d'habits de princesse et souliers à paillettes, la rêve ! De plus ses cheveux longs et soyeux n'attendaient qu'une chose, être brossés et coiffés à longueur de journée. Mais je vous parle là d'une époque révolue, enfin pour moi en tout cas ! Le grand chef Mattel et sa créature Mattel Media ont donc décidé de transposer Barbie dans une aventure équestre et en 3D.

BARBIE SE BALADE À CHEVAL

Le but du jeu est de... attendez, je ne crois même pas qu'il y en ait un ! Enfin si, Barbie doit galoper à travers 4 tableaux et faire à chaque fois une course contre l'une de ses copines. Puis Barbie retourne à l'écurie pour constater sur le tableau d'affichage qu'après chacun des 4 niveaux elle obtient le quart d'une carte postale. Vous l'aurez compris, il vous suffit de rassembler l'ensemble de la carte postale pour pouvoir visiter le ranch et découvrir... une surprise ! Débourser au moins 350 francs pour ça ! On retrouve le même concept sur le site Internet www.mattel.com et pour moins cher. J'espère que l'idée d'adapter toutes les mises en scène présentes sur le web n'a pas germé dans l'esprit des concepteurs. Que vient faire Barbie dans cette galère ? Elle se rend à l'écurie pour choisir son cheval et lui donner un nom. Cette action se révèle être la plus éreintante de la journée. Ensuite, Barbie nettoie son cheval et le selle avant de galoper dans la forêt de séquoias ou sur la plage pour ce qui devrait être une simulation. On n'y croit pas une seconde. Aucune sensation de vitesse ou de mouvements proche de la réalité. Quelques embûches parsèment parfois le chemin, et on découvre avec un étonnement feint de nombreux animaux. Barbie quitte son cheval quelques instants pour aller à la rencontre des p'tites bestioles, qui ne font rien d'autre que de glousser bêtement avant de se barrer hors du champ de vision. C'est la nature quoi. Il arrive parfois qu'une épreuve fasse son apparition, comme attraper des glands qui tombent lentement d'un arbre, ou trouver les bons trous dans lesquels le lapin doit sauter pour se sortir du pétrin. La réussite de cette épreuve n'influe en rien votre quête de la carte postale magique. Cette dernière n'apparaîtra que lorsque vous aurez gagné les 4 courses d'une difficulté inexistante. Il m'a fallu une résistance à toute épreuve et beaucoup de vitamines pour venir à bout de cette aventure sans tomber dans un profond coma léthargique. Comment éveiller les plus jeunes avec un jeu comme Barbie et son aventure équestre ? On notera aussi que le jeu n'est pas idéal pour apprendre l'orthographe puisque sur le côté de la boîte on peut lire, non sans rigoler un bon coup : Aventuère Equestre. Votre prochaine mission, si vous l'acceptez, sera de sauver l'honneur de Barbie en évitant à tout prix ce jeu navrant indigne de la célèbre poupée.

Les oiseaux piaillent à tour de rôle devant un magnifique coucher de soleil !

Un Tetris avec des fleurs, quelle merveilleuse idée (soupirs...)



On déplace son panier pour attraper les glands qui dégringolent à ~5 km à l'heure

INTERDIT aux + de 18 ANS

Les Legos occupent, dans votre capita
souvenirs d'enfance, une place no
négligeable ? Les Rock Raiders vou
proposent désormais une excursion dan
l'espace intergalactique à la rencontre de
la population extraterrestre

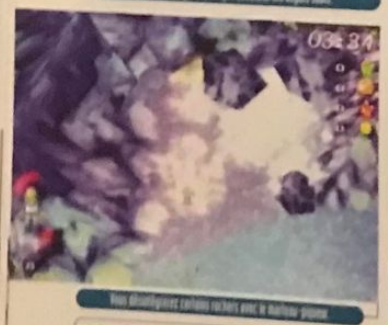
Editeur : Lego Media - Développeur : Data Design Interactive (U.S.) - Déjà Disponible

LEGO ROCK RAIDERS

RETROUVEZ VOTRE ÂME D'ENFANT

Votre équipage ne peut que contenir ses désirs subit.

L'équipage du L.M.S. Explorer naviguait en toute quiétude au beau milieu de la galaxie, après une réunion au sommet avec Albator et toute sa clique, lorsque surgit de nulle part un astéroïde géant. Nos starship troopers n'eurent pas le temps de dire ouf, qu'ils se retrouvèrent happés par un trou noir de désolation, avant d'atterrir dans une galaxie lointaine extraterrestre ! Quelle mésaventure pour de si petits bonshommes ! Les voilà avec un vaisseau dégradé et un équipage au bord de la mutinerie générale. Avant de vous retrouver avec un déserteur sur les bras, réunissez vos hommes pour les entraîner dans 6 missions initiales qui vous ouvriront les portes de 15 autres missions. Le mode 2 joueurs vous offrira 18 parties. Votre vaisseau spatial a besoin d'assistance, et vous êtes plutôt chanceux puisque la planète extraterrestre recèle pas mal d'énergie. Le capitaine vous explique, lors de chaque briefing, qu'il vous faut récolter les cristaux tricolores ou téléporter des Legos perdus et attaqués par des scorpions et des araignées géantes. Votre vision infrarouge vous permet de repérer les rochers à exploser au marteau-piqueur pour vous frayer un chemin et de trouver des véhicules motorisés comme la foreuse excavatrice ou la petite scie-laser mobile.



Vous désintégrerez certains rochers avec le marteau-piqueur.

Les scorpions géants sont très nombreux et rapides.

Le vaisseau L.M.S. Explorer aspiré par les turbulences d'un astéroïde géant.

On ne retrouve la fonction première du Lego que pour construire certains véhicules à partir de minerai et une base de téléportation. C'est même pas vrai ! Le véhicule est déjà assemblé, et on ne peut en rien le modifier. Tu parles d'une aventure ! Et les faibles ne sont pas les bienvenus. Chez les Legos, le looser est une persona non grata. Si vous échouez ou pire si vous êtes trop lent, un laser bleu de téléportation vous aspire sans que vous ayez votre mot à dire ! S'en suivra une période d'entraînement intensif, avant d'être autorisé à poursuivre votre mission. Je parle en connaissance de cause puisque j'ai été contrainte d'entrer et de subir les foudres du capitaine ! Si on ne peut même plus prendre le temps d'explorer un continent inconnu... J'avais oublié mon statut de mineur et d'extracteur de minerais. Je n'étais pas là en repérage pour de futures vacances avec Nono le petit robot, l'ami d'Ulysse... Trêves de plaisanteries, les Legos sont vraiment trop petits pour être honnêtes. J'ai dû perdre 2 dixièmes à chaque œil à force de chercher mon bonhomme jaune perdu dans la lave et les rochers. A part ce détail technique, l'aventure des Legos mineurs pourra séduire ceux que le manque de décors ne gêne pas et qui préfèrent se consacrer à l'action pure et simple.

L'avis de Pierre 4 ans

C'est pas mal sauf qu'on ne sait pas bien le Lego et que les niveaux ne sont pas assez variés. Dommage qu'on ne puisse pas profiter vraiment des Legos et conquérir ses propres mondes. Les véhicules Legos restent tout de même beaucoup plus amusants que ce jeu vidéo.

Sa note sur le jeu 5

2 CARTES MEMOIRES COULEURS ACHETÉES, 1 OFFERTE !!!!

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h/13 h 14h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION
LES PRIX... LES PRIX... LES PRIX...

Bienvenue dans la braderie du millénaire !!!!

299 F PlayStation
299 F PlayStation
299 F PlayStation
299 F PlayStation
299 F PlayStation
299 F PlayStation

SPECIAL "PACK"
Formula One 98 + Ridge Racer Type 4 299,00 F
ASTERIX + ASTERIX 2 499,00 F
Metal Gear Premium Pack 495,00 F
Fifa 97 + 1 Pad auto-fire 149,00 F

ATTENTION !!!!
Nous rachetons CASH TOUS
vos titres PLAYSTATION !!!
Contactez-nous !!

Au choix !!!
1 de ces 4 titres
+ 1 carte mémoire
349 F

Le coin des Promos...
Burning Road 149 F
Explosive Racing 149 F
Nascar' 98 149 F
NHL Breakaway'98 149 F
Pitfall 3D 149 F
Power Boat Racing 149 F
Snow Racer'98 149 F
Dynasty Warriors 149 F
Hexen 149 F
Adidas Power Soccer'98 149 F
Rally Cross 149 F
Jet Rider 2 249 F
Vers. Française

PANTHER V
Testé dans le magazine JOYPAD
Le "PANTHER V" est enfin disponible !!! Renseignez-vous... Recul arrière puissant !!!

LE PACK DE "FOU"
FORMULA ONE 98
+
RIDGE RACER TYPE 4
299 F

PLAYSTATION
APE ESCAPE 325,00 F
ARMORINES 325,00 F
ASTERIX & OBELIX CONTRE CESAR 299,00 F
CAPCOM GENERATIONS 299,00 F
CARMAGEDDON 325,00 F
COOL BOARDERS 4 299,00 F
CRASH TEAM RACING 299,00 F
DEMOLITION RACER 329,00 F
DIE HARD TRILOGY 2 Tél.
DINO CRISIS 349,00 F
DREAM STORY 299,00 F
DUNE 2000 325,00 F
FINAL FANTASY 8 Tél.
FIFA 2000 325,00 F
FIGHTING FORCE 2 325,00 F
FORMULA ONE 99 299,00 F
G-POLICE 2 325,00 F
GRAND THEFT AUTO 1 Tél.
GTA 2 299,00 F
GUARDIAN'S CRUSADE Tél.
KILLER LOOP 325,00 F
KNOCKOUT KINGS 2000 325,00 F
LEGEND OF KARTIA 325,00 F
L'AMERZONE 325,00 F
LE MONDE DES BLEUS 299,00 F
MEDAL OF HONOR Tél.
MEDIEVIL 2 + GUIDE SOLUTIONS 169,00 F
MILLENIUM EXPANDABLE SOLDIER 325,00 F
MISSION IMPOSSIBLE 325,00 F
MULAN 299,00 F
MUSIC 2000 299,00 F
NBA LIVE 2000 325,00 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN 325,00 F
OFFICIAL FORMULA ONE RACING 99 325,00 F
PGA EUROPEAN TOUR GOLF 325,00 F
RAINBOW 6 299,00 F
READY 2 RUMBLE 325,00 F
RIVAL SCHOOLS 2 325,00 F
RONIN BLADE 325,00 F
SHADOW MADNESS 325,00 F
SOUL REAVER "LEGACY OF KAIN 2" 325,00 F
SOUTH PARK 299,00 F
SPEED FREAKS 325,00 F
SPYRO 2 299,00 F
SYPHON FILTER 299,00 F
TIGNES SNOWBOARD 325,00 F
TOMB RAIDER 4 325,00 F
TARZAN 299,00 F
TOMORROW NEVER DIES 325,00 F
TOMMY HAWK'S SKATER 345,00 F
UEFA STRIKER 299,00 F
UM JAMMER LAMY 299,00 F
X-FILES 299,00 F
XENA 325,00 F
WU-TAN SHAOLIN 299,00 F

ACCESSOIRES
Carte Mémoire couleur 69,00 F
Carte Mémoire couleur officielle 99,00 F
Manette analogique vibrante couleur 129,00 F
Manette analogique officiel 199,00 F
Manette Ascii BIO HAZARD 2 99,00 F
Spider Gun + Pédale PSX & SAT 99,00 F
Câble Perso + 4 fiches RCA + adaptateur GUNCON PSX 69,00 F
Volant + pédales + levier de vitesse (N64/PSSAT) 549,00 F
Rallonge Manette 59,00 F
Transcodeur NTSC/RGB 399,00 F
Adaptateur secteur 110/220 volts 169,00 F
Action Replay CD version 149,00 F
Manette compatible Playstation 49,00 F
PANTHER V Gun 249,00 F

REGLEMENT
❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
❑ Chèque
Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F ❑			
Chronopost jeux 60 F ❑			
TOTAL			

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost - Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost - Dom-Tom : 80.00 F - Pays de la CEE : 100 Frs. Etranger nous consulter.
Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance

PLANETE RUSHES

La vie de Julien Proust reporter

Une page vient de se tourner. L'heure est aux bonnes résolutions. Allez, hop, rêvons que les éditeurs se décident à nous proposer d'excellents jeux tout au long de l'année, prions pour que la PlayStation 2 arrive en avance et que les news se précipitent toutes seules sur mon bureau. Alors douces utopies ou réalités bien tangibles ? En attendant une éventuelle réponse, à vous de vous forger une opinion grâce à la lecture des rushes. Quel suspens !

Concurrence interne sur PlayStation 2

A l'approche du lancement de la nouvelle console de Sony, il manquait bien une petite annonce pseudo alarmiste, pour créer un soupçon d'inquiétude au Japon. Ainsi, préférant rester sous le couvert de l'anonymat, un responsable d'une maison d'édition japonaise a fait part d'une opinion soi disant de plus en plus répandue chez les développeurs : et si les acheteurs de PlayStation 2 préféraient regarder des films DVD plutôt que de jouer avec leur console ? C'est vrai qu'un film coûte moins cher qu'un jeu et qu'une récente étude vient de montrer que de nombreux foyers japonais attendaient la PlayStation 2 principalement pour ses capacités DVD ! Pourtant, peut-on en déduire que regarder des films portera préjudice à l'industrie du jeu vidéo ? Hum, très franchement, avant le DVD, la cassette vidéo existait et elle n'a pas empêché le raz-de-marée du jeu. Et puis vous, vous préférez jouer ou rester amorphe devant un film ? Et voilà, nous sommes d'accord, alors pas de panique.

Mariage d'Internet

Ils s'appellent Electronic Arts et AOL. Ils sont en pleine forme car leaders respectifs du marché des logiciels et des services Internet. Pourtant, et parce que lorsqu'on est boulimique, il est difficile de s'arrêter de grignoter des parts de marché, les deux compères ont décidé de s'associer pour créer des jeux en ligne et des services ludiques pour le meilleur et pour le business. Leur aventure est déjà toute planifiée et la cérémonie de mariage est prévue pour l'été 2000. Elle devrait durer pendant cinq belles années durant lesquelles EA garantit de générer pour le compte d'AOL quelque 81 millions de dollars. Si ce n'est pas une preuve d'amour, ça... Dans les faits, EA va vous permettre de télécharger pas mal de jeux (qui a dit que des jeux de sport ?) nouveaux comme anciens, le tout tartiné de pas mal de bandeaux de pub.

Simulation ou formation

Infogrames et Dassault, le constructeur français d'avions de chasse, ont décidé de s'associer pour créer, pour Noël 2000, une simulation de combats aériens mettant en scène le Rafale. Jusque-là rien de bien surprenant. En effet, les simulations de combats aériens sont assez rares sur PlayStation et profiter de ce vide relatif semble assez judicieux. En revanche, les propos des principaux intéressés ne manquent pas d'interpeller. Lisez, par exemple, la déclaration d'Olivier Dassault donnée au journal Libération : « Nous espérons faire de ce jeu un produit d'appel : pour vendre des avions, les Américains font des films comme Air Force One. Nous, on va faire du marketing intelligent avec ce jeu. Les militaires sont très intéressés et on l'enverra aux enfants de chefs d'état-major. Ce sera peut-être un autre moyen de vendre des avions. Et puis les jeunes pourront être attirés par le pilotage grâce au jeu, sans compter qu'on pourrait gagner en temps de formation. » Rappelons tout de même que le Rafale est un véritable avion de guerre et que sa vente ouvertement d'un jeu pour en faire la publicité ressemble à une logique mercantile qui fait froid dans le dos.

Tony Hawk sur la première marche

Même s'ils sont de plus en plus nombreux, les jeux de glisse sur PlayStation nous ont rarement fait vibrer. L'unique exception se nomme Tony Hawk's Skateboarding d'Activision. Une simulation ultra réaliste et développée en étroite collaboration avec le champion de la free style attitude, voilà de quoi ravir les jeunes amateurs de grinds. Nous vous avions prévenu et nous ne nous étions pas trompés puisque, le 12 décembre dernier, le jeu a décroché le trophée du meilleur jeu de skate de l'année 99 décerné lors des Board Awards. Euh, là, tout à coup, je me demande juste un truc. Oh rien de très important, rassurez-vous. Je voudrais simplement être sûr d'avoir bien lu « catégorie skate » ? Ah ouais, c'est ça. OK, c'est assez amusant tout de même, mais dans cette catégorie, à part Tony Hawk et en attendant Trasher... vous en connaissez beaucoup des simulations de skate ? Hum, vive la concurrence. Enfin, malgré cela, Tony Hawk reste bien évidemment le meilleur, et de loin.

Le coin du Net

En ce début d'année, la PlayStation fait de la résistance face aux assauts technologiques de sa puissante petite sœur. Des sites pour afficher sa passion, des vidéos pour en prendre plein les yeux et des aperçus de futurs chefs-d'œuvre, difficile de faire plus complet.

Le forum PlayStation

http://www.playstation.tm.fr

Si vous souhaitez parler de vos jeux préférés, passer un coup de gueule, en clair partager de manière passionnée votre amour pour la PlayStation, eh bien voici l'adresse où se réunir ! L'avantage de ce forum sur le site officiel de la Play est multiple : on y parle français, on n'y est pas censuré (enfin, restez correct toutefois) et surtout vous aurez peut-être la chance de converser avec des développeurs venus exprès pour certaines occasions. Qu'attendez-vous pour vous connecter ?

Alundra 2

http://psx.ign.com/previews/13020.html

Activision a décidé de sortir la suite des aventures d'Alundra. Désormais réalisé intégralement en 3D, le jeu a gagné en variété d'action et en intensité. Les fans du premier épisode devraient néanmoins apprécier.

Eternal Ring

http://www.gaming-intelligence.com/psx2/esmg/esmgmedia2.html

From Software fut l'un des rares éditeurs à programmer les toutes premières démos PlayStation 2. Avec Eternal Ring, vous participerez à une aventure médiévale où dragons et hordes de squelettes vous accueilleront.

Reiselied

http://www.gaming-intelligence.com/psx2/rsxd/reisemedia2.html

Le premier RPG de la PlayStation 2 sera l'œuvre de Konami qui s'était déjà imposé dans le genre avec Suikoden et Vandal Heart. Pour l'instant, peu d'éléments ont filtré sur le jeu, sachez juste que vous devriez en prendre plein les yeux comme en atteste ces vidéos.

Koudelka

http://www.gamefan.com/movies.asp?g=1363

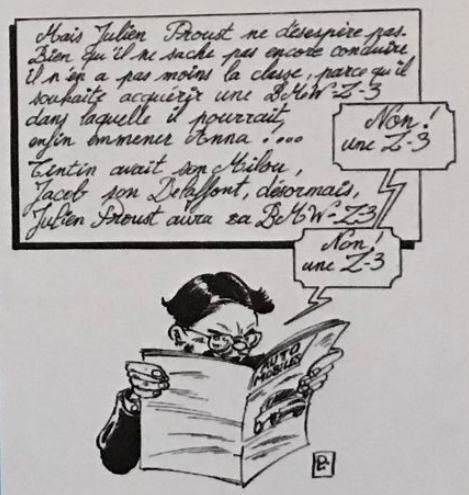
Si le casting vous a donné envie d'en savoir plus sur les mystères de ce sombre monastère, les superbes vidéos que nous vous proposons vous laisseront sans voix ! En effet, si le rythme de Koudelka est un peu lent, en revanche, son ambiance est exceptionnelle.

Kutaragi a la tête de Sony ?

Depuis plus de 24 ans, Ken Kutaragi n'a cessé de gravir les échelons de la société à laquelle il est toujours resté fidèle, Sony. Vous me direz, il s'agit là d'un schéma très classique dans l'économie japonaise. OK, vous marquez un point. En revanche, tout le monde n'a pas les moyens de créer la PlayStation. Et voilà, match nul. J'éviterai le laïus sur le succès de la Play, a priori vous devez être au courant. Quoi qu'il en soit, après diverses promotions, en mars dernier, Kutaragi San a été désigné président de Sony Computer Entertainment. L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais pourtant les éléments viennent de se précipiter dernièrement. Il se pourrait, en effet, que Ken Kutaragi prenne carrément la tête de Sony Corporation, succédant alors en temps voulu à Nobuyuki Idei ! Il faut savoir que désormais l'activité PlayStation génère près de 42 % des bénéfices de la société et est devenue, en cinq ans, la plus rentable du groupe. Une situation amenée à se prolonger avec la PlayStation 2. Ken Kutaragi avait déclaré, au lancement de la PlayStation : « elle est là et pour longtemps ». Dans le fond, créateur et création semblent intiment liés... Cinq bougies pour la PlayStation. Pas bien grosse et un peu tristounette avec son habillage éternellement grisonnant, c'est un fait, fin 94 la PlayStation n'effrayait pas vraiment ses concurrents. Hop, cinq ans plus tard le miracle s'est opéré et la belle a charmé près de 70 millions de joueurs acharnés ou pas ! Pour être clair, il s'agit d'un record absolu dans le secteur des consoles de salon. Les grincheux ou les « fashions victims » se diront alors qu'avoir une PlayStation blottie dans un coin de sa maison ce n'est plus vraiment original. Les autres comprendront que Sony a vraiment révolutionné le visage du jeu vidéo dans le monde et que tous les joueurs en tireront les bénéfices. Pour ceux que cela intéresse, sachez que pour la première fois dans l'histoire des jeux vidéo, c'est en Europe que l'on note la plus grosse concentration de Play avec 27,33 millions d'exemplaires vendus ! Suivent ensuite les Etats-Unis et le Canada qui totalisent 25,94 millions de Play et enfin le Japon avec 16,77 millions. Eh oui messieurs les éditeurs, c'est officiel, l'Europe représente désormais le premier marché du jeu vidéo. Merci d'en prendre note !

Pirates en chambre

D'après une étude menée par la société Gfk auprès de 1 000 personnes dont 300 joueurs console et PC, le piratage serait en train de se développer à une vitesse vertigineuse. D'accord, nous sommes encore très loin des chiffres dramatiques du Vietnam ou de la Chine (voir PlayStation Mag. n° 37), mais les éditeurs ont de quoi s'inquiéter sérieusement. En effet, les deux tiers des interrogés ont avoué posséder au moins un CD piraté et un tiers a affirmé ne plus acheter de jeux ! Alors, oui, la palette aurait pu être plus étendue, OK, il ne faut généraliser de manière trop hâtive, mais comme le souligne Steve Grasniansky, analyste jeux vidéo chez Gfk : « le segment des produits à plus de 300 francs commencerait à donner des signes de décroissance ». Eh voilà comme c'est étonnant, pile poil la tranche de prix d'un jeu ! L'augmentation des ventes de graveur de CD (plus de 300 000 appareils installés en France), ainsi que celui des CD vierges (20 millions de pièces vendues au cours du premier semestre 99, soit autant que sur l'ensemble de l'année 98 !) ne risquent pas, bien évidemment, de mettre un frein à ce phénomène. Alors, il ne s'agit pas pour nous de jouer les redresseurs de tort mais rappelez-vous tout de même qu'à force de graver, il n'y aura bientôt plus rien à copier. Avouez qu'un joueur sans jeu, ça n'a pas fière allure.



Le temps presse

Le magazine online Core a récemment tenu une interview avec différents membres des équipes de Namco en charge de jeux PlayStation 2. Alors même si on se doutait que ces derniers n'allaient pas mettre en lumière d'éventuelles faiblesses de la machine, leurs réactions semblent augurer du meilleur. Le directeur de la série des Ridge Racer déclare avoir été particulièrement impressionné « par le nombre hallucinant de polygones que la PlayStation 2 pouvait gérer simultanément. Au départ, nous ne savions pas trop comment nous y prendre pour en tirer parti. Désormais, nous sommes en train de prendre conscience que nous pouvons enfin réaliser tout ce que nous souhaitons. Tout est une question de temps après. » Pour l'instant, le seul problème rencontré serait donc lié au manque de temps restant avant la sortie des premiers titres Namco censés coïncider avec le lancement de la console, le 4 mars prochain au Japon. D'après de nombreux développeurs (pas uniquement les gars de Namco), la Play 2 est véritablement la console qui va permettre de ne plus brider l'imagination des créateurs. La machine à tout faire, en somme.

PlayStation 2, de la suite dans les idées

Dès qu'on touche à un secteur dont l'une des finalités est de faire de l'argent (et oui, désolé de briser un tableau idyllique mais même dans les jeux vidéo le dollar est roi), le mot « suite » se terminent souvent par un « s » ! Il en sera donc de même sur PlayStation 2, où vous pouvez carrément vous attendre à une avalanche de vrai-faux nouveaux jeux ! Ainsi, après les présentations de Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V et Gran Turismo 2000, les annonces officielles de suites déferlent en ce moment. Pour le Japon, à noter parmi les plus connus : Dino Crisis 2, Resident Evil 5 (le quatrième étant sur Dreamcast), Bust a Move 3, Star Ocean 3 (le 2 arrive sur PlayStation le mois prochain) ou encore Bloody Roar 3. En ce qui concerne l'Europe, Ubi Soft a annoncé une suite à Rayman et Infogrames a débuté le développement d'Outcast 2 (suite d'un superbe jeu PC). Gageons aussi qu'Eidos n'oubliera pas de ressortir sa pulpeuse Lara. Dans un premier temps, vous ne devriez pas être trop dépaysé en tout cas. Attendez-vous à une transition en douceur.

Les incontournables Les plus attendus

Après la fin d'année 1999, nos incontournables ont subi quelques sérieux changements. Gageons qu'il devrait y avoir bon nombre de chamboulements dans les mois à venir. Entre Fear Effect, Resident Evil et ISS Evolution, quelques chefs-d'oeuvre devraient pointer le bout de leur CD d'ici le mois de mars. Les nouveaux possesseurs de PlayStation pourront exploiter comme elle se doit de l'être leur petite boîte grise.

Course

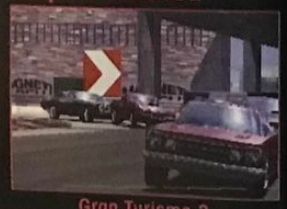
Les incontournables

Gran Turismo
Editeur : SONY C.E

F1 World Grand Prix
Editeur : Eidos

Crash Team Racing
Editeur : Sony C.E

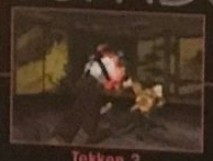
Le plus attendu



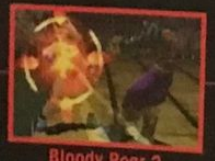
Gran Turismo 2
Editeur : SONY C.E

Combat

Les incontournables



Tekken 3
Editeur : Namco



Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu

Rival Schools 2
Editeur : Capcom

Sport

Les incontournables

Fifa 2000
Editeur : EA Sports

Tony Hawk's Skateboarding
Editeur : Activision

Le Monde des Bleus
Editeur : Sony C.E

Le plus attendu

ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

RPG/Aventure

Les incontournables

Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E

L'Amerzone
Editeur : Microids

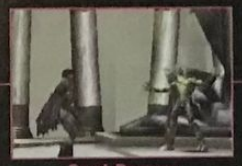
Le plus attendu

Suikoden II
Editeur : Konami

Action/Aventure

Les incontournables

Tomb Raider 4
Editeur : Eidos



Soul Reaver
Editeur : Eidos

Metal Gear Solid
Editeur : Konami

Le plus attendu

Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Jeux de tir

Les incontournables

Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis

Quake 2
Editeur : Activision

Medal of honor
Editeur : Electronic Arts

Le plus attendu

Space Debris
Editeur : Sony C.E.

Plate forme

Les incontournables

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.

Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

Ape Escape
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Rayman 2
Editeur : Ubi Soft

Bizarre

Les incontournables

Worms Armageddon
Editeur : Hasbro Interactive

Music 2000
Editeur : Codemasters

Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Dance Dance Revolution
Editeur : Konami

INTERNET

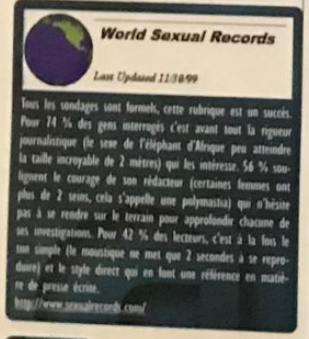
L'AN 2000 N'ARRANGE RIEN

La lettre de ce mois-ci nous vient de Montpellier. La petite Catherine âgées de 42 ans nous explique le mal qu'elle a pour se connecter aux adresses Internet de la rubrique. « Vous dites que le Net est un gros Minitel, mais j'ai beau essayé tous vos 3615 aucun ne marche. Est ce que je dois changer les piles de mon Minitel ? ». Non Catherine il n'y a rien à faire, ton Minitel est sans doute victime du boggue de l'an 2000.

Connection reset by peer

Après l'arrêt de la diffusion de « La Petite Maison dans la Prairie » sur M6, Charles Ingalls s'est retrouvé au chômage. Bien sûr pour passer le temps il a coupé du bois, beaucoup de bois, mais ça n'était plus comme avant. Avec l'aide d'un de ses amis intermittent du spectacle il a créé « Pires du Monde » un site qui recense ce qui se fait de pire sur Internet. Les pires home page, les pires fonds d'écran d'ordinateur, les pires têtes de con, les pires pensées, les pires bottes, les pires e-mail, les pires objets ne sont que quelques-uns des sujets abordés. Je me demande si c'est le vrai Charles Ingalls tiens...

Du cul, du cul, du cul



Tous les sondages sont formels, cette rubrique est un succès. Pour 74 % des gens interrogés c'est avant tout la rigueur journalistique (le sexe de l'éléphant d'Afrique peu atteindre la taille incroyable de 2 mètres) qui les intéresse. 56 % soulignent le courage de son rédacteur (certaines femmes ont plus de 2 seins, cela s'appelle une polymastia) qui n'hésite pas à se rendre sur le terrain pour approfondir chacune de ses investigations. Pour 42 % des lecteurs, c'est à la fois le ton simple (le moustique ne met que 2 secondes à se reproduire) et le style direct qui en font une référence en matière de presse écrite.

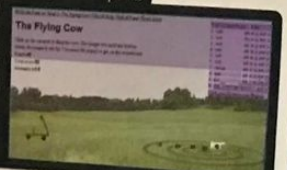
http://www.sexualrecords.com/

Meuuuuuuh... scroutch

Aussi incroyable que cela puisse paraître, le lancer de vaches est devenu en quelques mois le sport numéro 1 en France. Cette discipline pratiquée par déjà 6 millions de personnes (dont 2 millions de femmes) se divise en trois catégories :

- le lancer de vache acrobatique
- le lancer de vache en couple
- le lancer de vache de précision

Victime de son succès la F.F.L.V (Fédération Française de Lancer de Vaches) ne peut actuellement pas fournir suffisamment de vaches aux adhérents, les obligeants à bloquer les inscriptions. Raymond Pulmiak vice président de la fédération et inventeur de ce sport aurait déclaré : « Nous ne nous attendions pas à un tel succès ».



Vous allez aimer l'an 2000

Article 6-15 : Toute personne téléphonant dans un lieu public (cinéma, restaurant, bus...) est susceptible de se faire casser les dents sur la chaussée.

Article 6-16 et 16 bis : Le téléphone portable dans une voiture de sport ou dans un cabriolet est interdit sous peine d'épilation du torse.

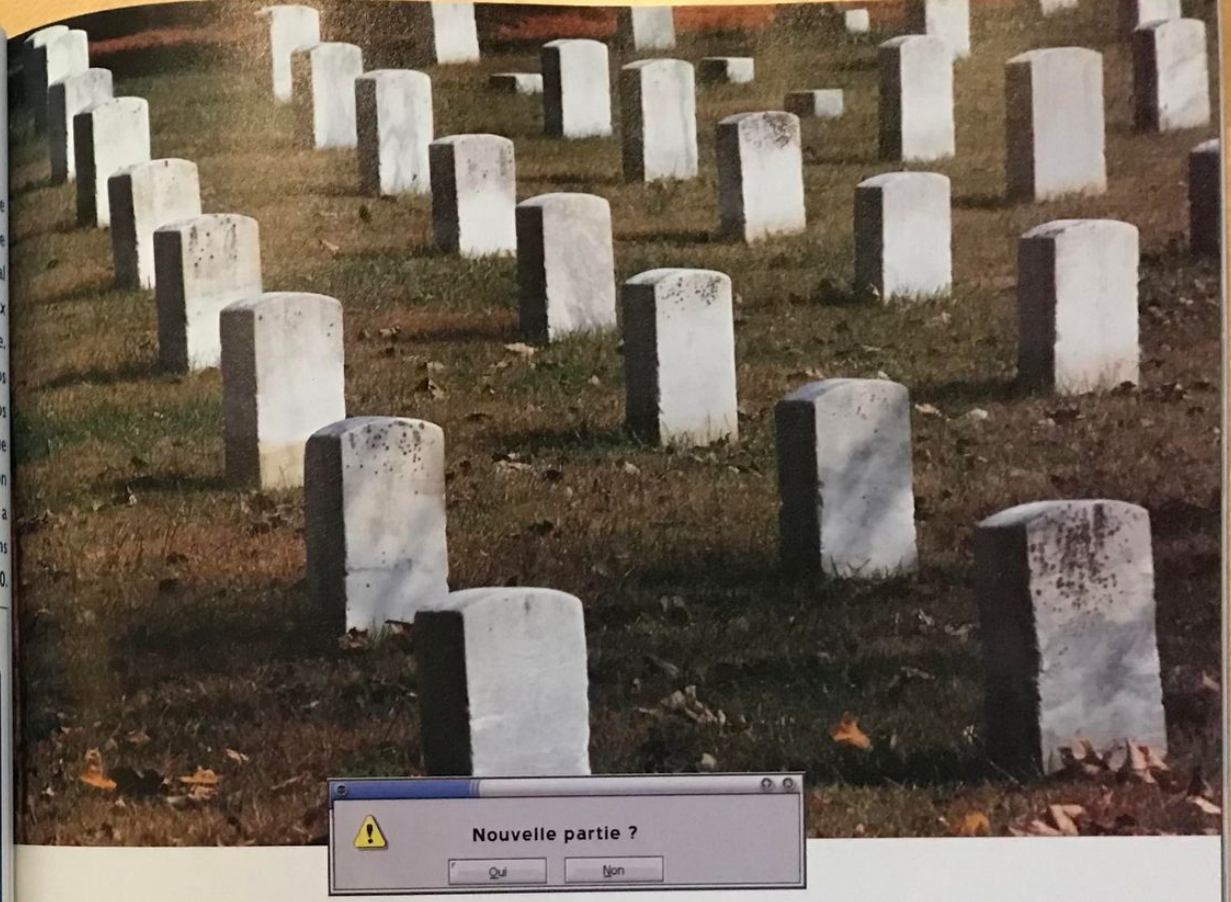
Article 8-2 et 2 bis : Les sonneries de type Lambada, Coucaracha, Enigma et tout artiste finissant en A sont interdites. Les musiques de Jean-Michel Jarre sont également interdites.

Article 127-1 : Les personnes téléphonant dans la rue avec un kit mains libres sont, en plus d'être ridicules, passibles d'une peine allant de la simple gifle au coup de boule.

http://www.phonebashing.com/

3637

Garry Colman, l'acteur qui jouait Arnold dans la série « Arnold et Willy » vit un véritable cauchemar puisqu'il a été ruiné par ses parents qui avaient sans doute acheté des actions euro-tunnel. Malgré des apparitions remarquées dans des show comme « Marié Deux Enfants », ou « The Castle of Boyard » ses cachets restent faibles. Il commence à avoir du mal à payer l'assurance de ses 12 Rolls, entretenir les jardins de sa Villa à Miami Beach devient un vrai calvaire, et ses grooms refusent de lui ouvrir les portes. Grâce au web-a-thon, Arnold devrait récolter assez d'argent pour s'en sortir, et si ça ne marche pas il ira voler dans le portefeuille de Philip Drummond.



Réunir des joueurs du monde entier au même endroit, c'est encore possible.

ZONE JEUX
zonejeux.com

La communauté des web gamers a enfin son site officiel...

Partager des heures de jeux avec des gamers du monde entier, c'est jouable. Avec ses tonnes de jeux, de concours, de cadeaux, d'actu, de forums, ZonejeuX est le site incontournable du jeu en réseau. Grâce à son accès internet gratuit* ZonejeuX Online, il est vraiment le point de rencontre des web gamers le plus rapide au monde.

Un avant-goût de ce qui vous attend

* Hors coût des communications téléphoniques en tarification locale en France métropolitaine. Microsoft, Age of Empires, Combat Flight Simulator, Midtown Madness et Motocross Madness sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Unreal Tournament est une marque déposée de GT Interactive Software

une seule adresse : www.zonejeux.com

CASTING

Par Vladimir Schansky

ZIK

Tiens, bah mince, nous v'là en l'An 2000. Tout ça pour ça ? Allez, quelques albums à ne pas manquer pour bien commencer cette année truffée de zéros

RYTHMES 2000

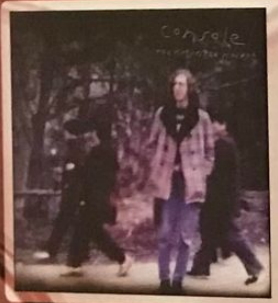
Air

The Virgin Suicides [Source]

Si le duo français le plus médiatisé de l'année est de retour ce n'est pas encore pour un nouvel album, qui ne saurait tarder, mais d'abord pour une bande originale de film : The Virgin Suicides, le film de Sofia Coppola, fille de. Bien que B.O., on y retrouve immanquablement quelques marques de fabrique Air : les basses bien rondes qui installent l'ambiance en une mesure à peine, et le goût des mélodies lentes et majestueuses. Si la B.O commence par une chanson, le reste est strictement instrumental. Si vous êtes déjà fan de Premiers Symptômes ou de Moon Safari, n'hésitez pas. Les autres devraient tenter leur chance eux aussi, l'occasion d'écouter un duo qui n'a pas fini de faire parler de lui.

Console

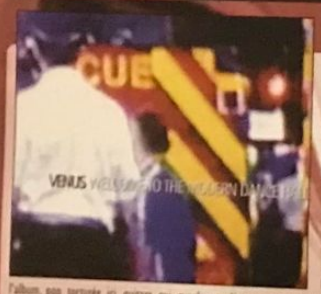
Rocket in my Pocket [Payola]



Voilà le petit bijou électro du moment. Deux mois que l'album de notre ami d'outre-Rhin, Martin Gretschmann qui se cache derrière Console, ne quitte pas ma platine et tourne toute la journée. Un vrai bonheur. Des sons bricolés complexes qui partent dans tous les sens, mais toujours une mélodie claire et scintillante qui ne demande qu'à vous entrer dans la tête pour ne plus la quitter. Electro qui sait être Electro-pop, deep à souhait, la petite trouvaille qu'on se doit de ne pas manquer.

Venus

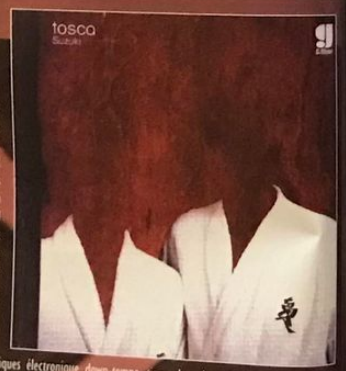
Welcome to the Modern Dance Hall [Sonica/EMI]



En attendant le prochain album de Radiohead, l'amateur se doit d'aller chercher ses doses de pop ailleurs, de fouiller. Nos recherches ne nous mèneront pas si loin, chez nos voisins Belges en l'occurrence avec l'arrivée de « Welcome to the Modern Dance Hall » de Venus. Ambiances variées tout au long de l'album, pop torturée ici, guitare qui gueule par là, arrangement folk par ici ou encore construction autour d'une basse directement pompée chez Mingus un autre titre. En tout cas, tout cela est bien alléchant, voire prenant au fur et à mesure des réécoutes.

Tosca

Suzuki [G-Stone Recordings/PIAS]



Calmons-nous. Faisons un saut du côté de l'Autriche pour retrouver, toujours lui, notre gars Richard Dorfmeister. Cette fois pour le retrouver au sein de Tosca autre projet qu'il mène frontalement avec son collègue Rupert Huber, abandonnant Peter Krüder dans le studio à la maison. C'est le deuxième album de Tosca, toujours aussi inclassable tant il mélange les genres. Parlons de musiques électronique down-tempo, tiens, du calme, du beau, du qui repose et s'écoute tranquillement.

Datach'l

1011010! [Rec + Play] [Caipirinha Productions]

Bien. Jonglons un peu avec les étiquettes. Hardcore ? Drum'n Bass ? Drill'n Bass ? Casse-la-gueule Music ? Abstract Techno ? Gabber ? Sûrement tout cela en même temps, tiens. En tout cas le jeune New-Yorkais qui se cache derrière Datach'l doit bien s'amuser avec ses machines. Et pour notre plus grand plaisir, il nous en met plein la tronche. Les amateurs de musiques extrêmes et expérimentales apprécieront.

Fuse

Fuse presents Dave Clarke [News]

Si l'évolution des musiques électroniques est loin d'être terminée, que les bricoleurs et chercheurs du son n'ont pas fini de s'amuser (et de nous amuser), certains s'en tiennent à des styles finalement pas encore démodés. Monsieur Dave Clarke fait partie de ces derniers, et ce disque mixé, enregistré dans le club Belge Fuse en témoignera. De la techno qui en met plein la tronche, quelques coups de poings bien placés, un culte du beat métronomique plus que justifié, des sauces hardcore qui prennent bien comme il faut, le tout pour un album qu'on ne peut écouter en restant sur place.

Sniper

LIBÈRE LA BÊTE QUI SOMMEILLE EN TOI !

Ce ne sont pas des autocollants
Nos accessoires sont décorés par thermo-formage à la fabrication

Toute une gamme d'accessoires qui vous colle à la peau

ATLANTIS GROUP • Rue d'Antivités Lafayette - 54320 Maxeville • Tél : 03 831 931 50 - Fax 03 831 931 51 • http://www.sniper.fr

CINE

Une équipe de chercheurs pensent avoir trouvé, dans le cerveau du requin, l'antidote à la maladie d'Alzheimer. De là leurs expériences pour modifier génétiquement quelques beaux spécimens... Ces derniers, moins cons que leurs génères vont alors se taper la cloche à défaut de prendre le large.

DES CHOSES AQUATIQUES

UNE RUBRIQUE PRÉSENTÉE PAR LE MAGAZINE PREMIERE

PEUR BLEUE

« Deep Blue Sea ». Fantastique de Renny Harlin. U.S.A. Avec Thomas Jane (Carter Blake), Saffron Burrows (Dr Susan McAlester), LL Cool J. (Preacher), Michael Rapaport (Tom Scoggins), Samuel L. Jackson (Russell Franklin), Stellan Skarsgard (Jim Whitlock)... Scénario : Duncan Kennedy, Donna et Wayne Powers. Photo : Stephen Windon. Prod. : Alan Riche, Tony Ludwig, Akiva Goldsman. Distr. : Warner Bros. 1h44.

Le réalisateur de Cliffhanger (92), en chute libre depuis L'Ile aux Pirates (94) et Au revoir à Jamais (95), signe avec Peur Bleue un excellent petit film de série B à la Roger Corman doté d'un budget de blockbuster (100 millions de dollars). Si Les Dents de la Mer (75), de Spielberg, avait été « vendu » à l'époque de sa sortie comme un véritable film d'angoisse, celui de Harlin n'est en revanche que pur divertissement et donc surtout pas à prendre au sérieux. Les mauvais esprits seraient tentés de dire que Harlin n'est pas Spielberg et que ceci explique cela mais la vérité c'est que le film est bon sans avoir la même ambition. Et c'est là que repose toute la richesse de celui-ci : on attendait un remake des Dents de la Mer et bien non, c'est plutôt 58 minutes pour vivre au fond de l'eau ; c'est donc un film sur l'instinct de survie. Alors, on peut tout interpréter : les requins seraient un peu comme certains cinéastes enragés prêts à bouffer le système pour réussir ; ce qui expliquerait la mort prématurée de Samuel L. Jackson qui joue les vieux rébarbatifs aux poches pleines. Ou encore les squales pourraient bien être l'incarnation de la conscience sociale et collective du politiquement correct américain (un requin bouffe le bras d'un scientifique qui tient une cigarette, un autre poursuit un prêtre qui tétouille du goulot). Mais si on oublie tout ça, Peur Bleue est bien construit autour de scènes d'action originales très impressionnantes, d'archétypes hollywoodiens trop caricaturaux pour être pris au sérieux, de dialogues à prendre au second degré comme si Harlin avait simplement voulu prendre le contre-pied du genre auquel il s'attaquait. Il joue d'ailleurs le rôle d'un membre de l'équipe scientifique, au début du film, qui part en week-end le bras autour d'une petite pépé. Ce qui explique peut-être une certaine distance de la mise en scène par rapport au récit et aussi quelques bons moments de franche rigolade. Les effets spéciaux mécaniques sont plus réussis que les images de synthèse où les requins semblent tout droit sortis d'un cartoon de Tex Avery et l'interprétation digne d'une partie de pêche au gros. Seul Thomas Jane en Clint Eastwood des mers s'en sort.

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :
- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS. Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse.

FIFA 98	99 F	Rollcage	199 F	Soul Reaver	219 F	Croc 2	249 F	Pool Palace	249 F	FIFA 2000	269 F
Ridge Racer 4	149 F	Street Skater	199 F	Syphon Filter	219 F	James Bond	249 F	Quake 2	249 F	Formula One 99	269 F
FIFA 99	169 F	Capcom Gen.	219 F	24 H Le Mans	249 F	Spyro 2	249 F	Tarzan	249 F	KO Kings 2000	269 F
Metal Gear Solid	169 F	Silent Hill	219 F	Crash Team Rac.	249 F	No Fear Downhill	249 F	Dino Crisis	269 F	Tony Hawks	269 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS
PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE
ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26
BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92
CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41
ÉVRY 2
C. Ccial Évry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17
PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65
PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11
ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47
TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE
ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02
LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38
MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28
NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19
THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Par François Tarrain

De Sang Froid

Enquête en eaux troubles

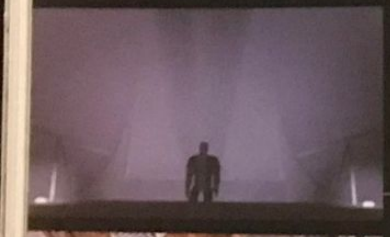
APRES DEUX ANS DE GESTATION, LE NOUVEAU BÉBÉ DE REVOLUTION SOFTWARE POINTE ENFIN LE BOUT DE SON NEZ SUR PLAYSTATION. PREMIERES IMPRESSIONS À CHAUD ET EN EXCLUSIVITÉ MONDIALE SUR UN CHEF-D'ŒUVRE EN DEVENIR...

Le néant. Une sensation de chute sans fin. Une plongée dans les abîmes de ma conscience vacillante. Du sang. Des bruits diffus. Je ne peux plus respirer. Une atroce sensation d'asphyxie s'empare de moi. Suis-je en train de mourir ? Est-ce un mauvais rêve ? Soudain, les sons qui m'entourent deviennent plus distincts. J'entends derrière moi des gens parler. Je recouvre peu à peu mes sens, lorsqu'une main ferme agrippe mes cheveux et me tire en arrière d'un mouvement sec. A la limite de l'inanition, j'aspire une grande goulée d'air. Mes poumons se détendent, mon cœur se remet à battre plus vite. Trop vite. La peur. Alors que j'imaginais vivre un cauchemar, je me rends vite compte qu'en fait tout est réel. Je saisis maintenant les voix autour de moi. « Tu crois qu'il va enfin parler, ça fait 2 minutes qu'il a la tête sous l'eau ! ». La vérité me heurte de plein fouet. On est en train de me torturer. Pourquoi ? Qu'attend-on de moi ? Qui suis-je ? Je jette un coup d'œil alentours. Sous mes yeux, un bac rempli d'eau ; l'instrument de ma torture. Le long de mon cou je sens le souffle rauque de mon tortionnaire. « John Cord, nous allons perdre patience... Dis-nous ce que nous voulons savoir ou tu es bon pour une nouvelle séance de plongée en apnée ! » John Cord... Les services

Un pur jeu d'aventure, au scénario digne d'un thriller politique

secrets... La Russie... Une mission... Les souvenirs affluent soudain dans mon cerveau. Flash-back.

Je me retrouve devant une usine d'extraction minière située en Volgia, une petite province indépendante au cœur de la Russie. Là, je dois mener à bien une mission d'infiltration en territoire ennemi, commanditée par les services secrets anglais, mes employeurs. J'opère seul, sans contact avec l'extérieur. Le job est risqué et les chances de survie faibles. D'ailleurs il semble que tout ne se soit pas passé comme je l'avais prévu. La petite séance de torture dont je fais l'objet en atteste. Une seule explication à cela : quelqu'un m'a doublé. J'ai été trahi et mon identité a été démasquée. Désormais, une seule chose compte : rassembler tous mes souvenirs et faire la lumière sur cette sombre histoire...



Afin d'affirmer l'aspect cinématographique de l'aventure, les développeurs ont conçu certains angles de caméras dignes d'un véritable film.

Espionnage et trahison

Cette petite présentation résume dans les grandes lignes l'ambiance de la dernière production signée Revolution Software : De Sang Froid. En chantier depuis plus de 2 ans, ce jeu d'aventure vous plonge dans un périple ultra glauque, digne d'un bon gros polar bien ficelé. L'action se déroule dans un futur proche, au cœur d'une petite province indépendante russe, la Volgia, dirigée par un certain Nagarov, un tyran notoire aux activités plus que douteuses. Vous incarnez John Cord, un agent secret aux services de sa Majesté. Une sortie de James Bond, en somme, rompu à toutes les techniques d'espionnage et d'infiltration, spécialiste ès mission ultra chaudes. En l'occurrence, vous devez découvrir ce qui est arrivé à un certain Kieffer, un agent secret américain qui n'a pas donné signe de vie depuis trop longtemps. Mission de routine ? Pas vraiment... En effet, vous opérez dans un contexte politique assez brûlant. Toutes les grandes puissances mondiales se déchirent entre elles, les Etats-Unis sont en guerre contre la Chine, tandis que la Volgia fait l'objet de convoitises énormes (cette province est réputée pour la richesse de ses ressources minières). Bref, tous les grands de ce monde sont en proie à une frénésie guerrière, et la paix ne semble pas être la priorité des instances internationales. Mais qu'importe, vous avez une mission à remplir et rien ne pourra vous en écarter... Enfin presque rien ! Car au cours de la dite mission, quelque chose a tourné de travers. Vous avez été trahi par quelqu'un et vous vous retrouvez dans une très fâcheuse posture. A vous de rassembler les pièces du puzzle et de découvrir la vérité.

JOHN CORD

« Ça, c'est moi, John Cord, agent secret à la solde du contre espionnage anglais, le MI6. J'ai 36 ans et comme vous pouvez le constater, mon visage porte les marques d'une carrière mouvementée dans l'armée. Une cicatrice laissée par un ennemi lors d'une campagne où j'ai bien failli rester. Un sale souvenir, dont je n'arrive pas à me défaire... Comme de tant d'autres. Pour moi, tout a commencé sur les bancs de l'université de Cambridge. A cette époque, je vivais avec mon père, un vétéran de l'armée anglaise qui me traitait comme un chien depuis que ma mère était morte. Un type violent, qui a rendu mon enfance invivable... Enfin, maintenant il est mort et depuis j'essaye tant bien que mal d'exorciser mes démons... Bref, après quelques années d'études, j'ai moi aussi rejoint l'armée de sa Majesté. Là, j'ai pu acquérir mes lettres de noblesse et finalement j'ai atterri aux services du contre espionnage, comme agent secret spécialisé dans les missions d'infiltration... Jusqu'au jour où, lors d'une mission dans une province indépendante russe, quelqu'un m'a trahi. Qui ? Je ne m'en rappelle plus. Ma mémoire a chaviré, et je n'arrive pas à rassembler les quelques bribes de souvenirs qui me restent. Toujours est-il que si je retrouve le traître qui m'a doublé, je lui réserverai un sort funeste. Avec mes propres mains je le tuerai... De sang froid ! »

CHI-KING CHEUNG

« Chi-King est née à Hong Kong. Elle travaille encore aujourd'hui pour le gouvernement chinois en tant qu'agent double chargé d'infiltrer les rangs de Nagarov. Je ne me rappelle plus très bien à quelle occasion je l'ai rencontrée (foutue mémoire...), mais une chose est sûre : Chi-King est une femme, qui a joué un rôle important dans ma vie. M'a-t-elle trahie ? Etait-elle mon alliée ? Je ne sais plus... Toujours est-il qu'elle pourrait très certainement soulever une partie du voile qui entoure le mystère de mon amnésie... »

Comme tout jeu d'aventure digne de ce nom, De Sang Froid met en scène un grand nombre de personnages secondaires, que vous serez amené à rencontrer tôt ou tard durant votre périple. Qu'ils soient ennemis ou alliés, ces persos possèdent tous un look réussi, une personnalité bien trempée, et une intelligence artificielle très poussée. Certains d'entre eux jouent un rôle majeur dans le scénario et d'autres ne sont là que pour vous mettre des bâtons dans les roues, à l'image des nombreux gardes qui ne manqueront pas de vous faire la peau au moindre faux pas !

ALPHA

« Si je suis encore là aujourd'hui, à vous parler, c'est un peu grâce à Alpha. Il y a quelques années, elle m'a sauvé la mise en m'évitant de justesse la cours martiale. Elle aussi bosse pour le MI6, mais contrairement à moi, c'est une carriériste haut gradée dans la hiérarchie des services secrets. Mais qu'importe, entre nous s'est tissé un lien indestructible, et désormais nous serions prêts à retourner terre et ciel pour nous sauver l'un l'autre... En fait, à bien y réfléchir, elle remplace un peu ma mère qui est partie trop tôt. »

NAGAROV

« Si un jour vous devez par malheur être confronté à Nagarov, n'espérez aucune clémence de sa part ! Ne vous fiez pas à sa frêle carcasse, cet homme est un tyran, un dictateur froid et sans âme. Une sorte de machine à faire le mal... en outre, Nagarov est un être extrêmement intelligent, imperturbable et sans pitié. C'est un homme de l'ombre, un manipulateur diabolique, un politicien émérite et un militaire confirmé, dont les noirs desseins laissent planer un terrible danger sur l'humanité. Et quelque chose me dit qu'il a quelque chose à voir avec la trahison dont j'ai été victime... »

LUKYAN

« Lukyan est le cerbère de Nagarov, son plus fidèle serviteur. Un chien enragé prêt à tout pour protéger son maître. Si vous devez approcher Nagarov, une chose est sûre : vous trouverez entre lui et vous, ce maudit Lukyan... »

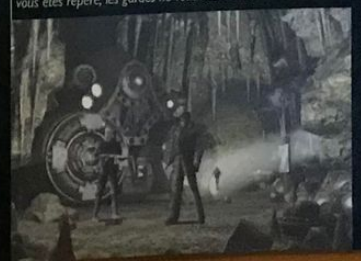
GREGOR KOSTOV

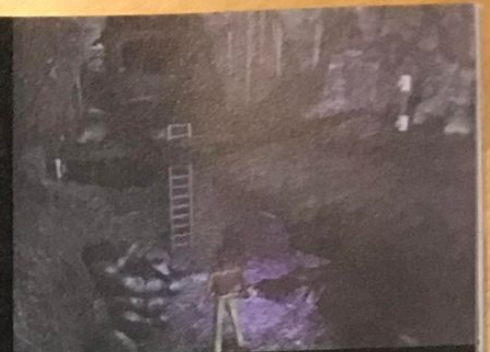
« D'après mes souvenirs, Gregor est l'un des seuls hommes qui aient tenté de lutter contre Nagarov. Cet ours à la force colossale est le leader d'un groupuscule armé secret, le VFF (Volgian Freedom Fighters) et il lutte activement pour la libération de son pays. Son charisme lui a permis de rallier à sa cause un grand nombre de sympathisants, et mon petit doigt me dit qu'il se trouve en bonne place sur la Black List de Nagarov. »

Voici, quasiment au grand complet la petite équipe de développement qui planche depuis plus de 2 ans sur De Sang Froid dans les studios de Revolution Software. De gauche à droite, au dernier plan : Tony Warriner (PC Lead Programmer), Charles Cecil (Producteur exécutif & Directeur), David Sykes (concepteur d'outils de développement. Au milieu : Sucha Singh (Artiste 3D), Pete Ellacott (Programmeur), Ben McCullough (Intelligence aAtificielle, Gameplay, dialogues...), Steve Ince (Producer), Richard Bluff (Artiste 3D), Andi Forster (Artiste), Jonathan Howard (Designer), Andy Gibson (Artiste), Noirin Carmody, Patrick Skelton (Programmeur), Jake "Dr Bushbaby" Turner (Programmeur). Au premier plan : Dale Strachan (Designer), Andrew Proctor (Artiste), Andrew Baskett (Artiste 3D), Steven Porrit, John Payne (Programmeur).

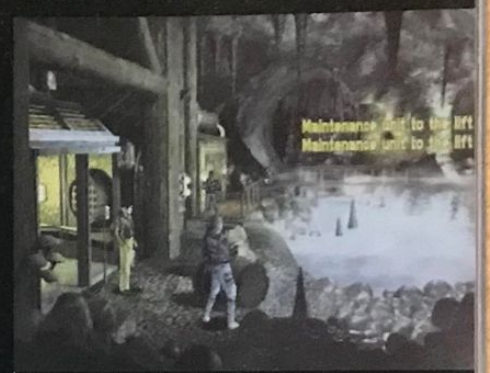
Comprendre le déroulement de De Sang Froid est un tantinet compliqué puisque le jeu se déroule à la fois dans le passé et dans le présent. Mais je vais tout de même tenter de vous expliquer la chose le plus simplement possible... Tout commence par une scène cinématique située dans le présent (la séance de torture du premier paragraphe), durant laquelle vous prenez conscience de la trahison dont vous avez été victime. Durant cette scène, vous recouvrez peu à peu la mémoire et revivez une scène du passé. Un flash-back, quoi. Ce dernier constitue la première mission du jeu, qui se déroule - j'vous le donne dans le mille - dans le passé. Dans cette première mission, vous venez juste de débarquer en Volgia avec pour objectif de retrouver la trace de Kieffer. Lorsque cette mission touche à sa fin, vous retournez dans le présent et vivez à nouveau une scène de torture. Nouveau souvenir, nouveau flash-back, nouvelle mission. Vous avez suivi ? Bon, maintenant que les choses sont claires, parlons un peu du jeu dans sa globalité. De Sang Froid est composé de 9 missions à part entière : 7 se déroulant dans le passé sous forme de - allez tous en cœur ! - flash-back et 2 dans le présent (c'est-à-dire après les séances de torture). Pour le reste, je me garderai bien de vous dévoiler les tenants et aboutissants du scénario à tiroirs, car ce serait un sacrilège de vous en dire trop. Sachez simplement que le jeu est pensé comme un véritable film : au début vous ne savez pas trop quoi faire, puis au fil de vos péripéties, chaque zone d'ombre s'éclaircit pour dévoiler au final une trame parfaitement mise en scène. Car comme nous l'a confié Charles Cecil, le big boss de Revolution Software, De Sang Froid a été conçu pour que le joueur navigue, d'un bout à l'autre du jeu, en eaux troubles. Pour cela, un scénariste professionnel a été mis à contribution afin de développer un scénario ultra bien ficelé, digne d'un grand film d'espionnage. Non franchement, l'histoire que vous allez vivre pourrait sans aucun doute être adaptée au cinéma, tant elle fourmille de rebondissements et de mystères !

De nombreux passages nécessitent une grande discrétion, car si vous êtes repéré, les gardes ne vous laisseront aucune chance !





Les décors dans lesquels vous évoluez, sont très souvent nimbés d'une obscurité peu rassurante. Ambiance, ambiance...



L'intégration des personnages dans les décors est un exercice parfaitement maîtrisé.

Une réalisation hollywoodienne

Ce souci de « coller » à l'esprit d'un film ne se retrouve pas seulement dans le scénario, mais également dans la réalisation technique à proprement parler. De Sang Froid utilise ainsi de nombreuses techniques cinématographiques (angles de caméras, musiques dynamiques, mise en scène complexe) afin de vous plonger au cœur de l'aventure. Le but avoué de cette débauche de moyens est simple : le joueur doit réellement vivre cette aventure « dans la peau » de John Cord, ressentir ses émotions, réagir aux environnements... Bref, être l'acteur de sa propre aventure ! Le projet est ambitieux, mais grâce au talent des développeurs de Revolution Software, il semble bien parti pour aboutir à quelque chose de grand. D'autant plus que ces derniers ne sont pas des bleus dans le domaine des jeux d'aventure. Rappelons en effet pour mémoire, que Revolution a signé par le passé deux des meilleurs jeux d'aventure de la PlayStation : Les Chevaliers de Baphomet et Les Boucliers de Quetzalcoatl ! Forte de cette expérience, l'équipe anglaise a pu mettre à contribution tout son savoir-faire et son

Une jouabilité à la Resident Evil pour une immersion totale !

Les décors et les scènes cinématiques sont tellement nombreux que le jeu nécessite deux CD !

Un soin tout particulier a été apporté à la gestion des lumières. Comme ici, ou le halo de deux gyrophares se reflète en temps réel sur le perso.

C'est à York, une charmante ville située dans la campagne anglaise, que se trouvent les locaux de Revolution Software. Là-bas, une vingtaine de développeurs planchent depuis plus de deux ans sur De Sang Froid, dans un calme monacal et une ambiance chaleureuse.

talent au service du jeu. Ainsi, on retrouve quelques ingrédients déjà éprouvés dans les deux titres susnommés, à l'image de l'importance des phases de dialogues, du charisme des personnages principaux, ou encore de l'intelligence des énigmes... Pour le reste cependant, De Sang Froid n'a plus grand-chose à voir avec ses prédécesseurs. Car même s'il s'agit toujours d'un pur jeu d'aventure (entendez par là qu'il fait la part belle à la réflexion au détriment de l'action pure), la jouabilité quant à elle n'a plus grand-chose à voir. Exit donc le principe du « Point & Click » où l'on se dirigeait uniquement par le biais d'un curseur, ici on cause - dans la forme - Resident Evil-like. A savoir un système d'écrans fixes (plusieurs centaines composent le jeu) dans lesquels évoluent en 3D tous les personnages. Désormais, vous dirigez les mouvements du héros au paddle et vous vous déplacez en toute liberté dans les décors. Là, vous faites sans cesse des rencontres, discutez avec des personnages à l'intelligence artificielle ultra poussée (grâce à un système d'icônes bien pensé), agissez sur des objets ou des mécanismes, devez faire preuve de discrétion dans certains cas... Bref, en clair, vous n'avez pas besoin de réflexes super aiguisés pour profiter du jeu, mais plutôt d'une bonne dose de jugeote et d'un soupçon de ruse. Une sorte de Rolls Royce des jeux d'aventure, agrémentés de raffinements graphiques incroyables.

Au secours j'ai pas tout dit !

Et oui, la place vient à manquer pour vous parler des somptueux détails graphiques qui rendent l'univers du jeu si crédible. La gestion des sources de lumière en temps réel avec reflets sur les personnages et ombres portées, le fondu entre les séquences cinématiques et les scènes jouables (exactement comme dans Abe !), la gestuelle des personnages ultra naturelle, les petites animations dans les décors (très, très beaux les décors, au demeurant)... Et même si au stade actuel du développement les bugs d'affichage sont encore nombreux, je suis prêt à mettre ma main à couper que la version finale sera parfaite. Je vous assure : j'ai foi dans le talent de l'équipe de Revolution. Je sais qu'ils vont nous offrir un pur chef-d'œuvre, une perle rare, un Graal pour les fans du genre ! Tiens au fait, est-ce que je vous ai dit que l'on pourrait même se cacher dans l'ombre d'une pièce pour échapper aux rondes des gardes ? Non, je n'en avais pas encore parlé. Maintenant c'est fait ! Allez, je vous quitte parce que là je vais me faire assassiner par le rédac' chef, qui va encore m'accuser de pondre des textes trop longs. Et c'est promis, dès qu'on a quelques pages à consacrer au jeu, je vous en remets une couche...

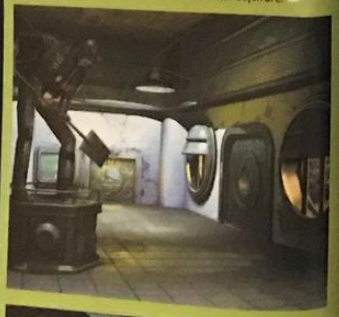
Lorsque vous rentrez dans une salle, votre perso suit du regard les objets sur lesquels vous devez interagir. Un système astucieux déjà vu dans Grim Fandango sur PC.

LES GADGETS DE PAPA Q

A l'image de son lointain collègue James Bond, John Cord peut compter sur quelques gadgets Hi-tech pour l'épauler dans sa mission. Ainsi, outre son arme de service, ou encore des mines électromagnétiques, des kits de piratage informatique, et des détecteurs de mouvements, John possède surtout une montre super moderne, qui lui permet de gérer son inventaire, de consigner ses notes et d'accéder à de nombreuses informations utiles. Une sorte de « Super Rolex » pour gentleman espion, en somme.

UN DESIGN SOIGNÉ

Question design, les différents décors du jeu sont de véritables petits joyaux. L'architecture, sans cesse torturée et complexe, leur confère un air à la fois très futuriste et délibérément « vieillot ». Comme si l'aventure se déroulait quelque part dans un futur incertain et glauque, un peu à l'image de Blade Runner ou de la Cité des Enfants Perdus ! Dans ce monde industriel sans âme, crasseux et malsain, vous devrez lever le voile sur un épais mystère. Une histoire obscure, mêlant géopolitique et espionnage, dans lequel sont impliquées les plus grandes puissances mondiales. Non franchement, De Sang Froid ne verse pas franchement dans les univers féeriques et colorés... Un revirement radical par rapport aux précédentes productions signées Revolution Software.



La Direction De JOYtech# Decline toute responsabilité

Accrochez-vous, l'effet Airpad© vous collera bientôt au plafond (dans le meilleur des cas) et surtout, réconciliera votre esprit avec l'agilité de vos mains. Une légère inclinaison en avant, en arrière, sur les côtés et l'action est immédiatement répercutée sur l'écran. Le secret de l'Airpad© ? Une technologie optique révolutionnaire offrant une jouabilité inégalée à ce jour. Idéale pour toute simulation de conduite, de vol ou d'action. Plus d'efficacité, plus de confort, plus de sensations de jeu ; vous voilà prévenu. A vous de jouer !

Compatible PlayStation© Contrôle 2 axes par inclinaison latérale ou faciale Réactivité immédiate Programmation mode digital, analogique ou twist Indicateurs lumineux de direction Coque amovible personnalisable Configuration standard des boutons pour un usage "gamepad" traditionnel

JOYTECH EUROPE

Choisir Joytech, ça n'a rien d'accessoire

Par Dave Martinyuk

Jeux vidéo, derrière le mur des sons

Qu'est-ce qui frappe d'emblée dans un jeu ? Les graphismes, certainement. Qu'est-ce qui procure du plaisir alors que l'on s'y essaye ? Son intérêt et sa jouabilité, assurément. Qu'est-ce qui immerge le joueur corps et âme dans l'univers qui prend forme sous ses yeux ? L'ambiance sonore, finalement. C'est à ce dernier aspect du jeu que nous nous intéressons dans ce dossier. Et vous allez voir qu'il se décline sous de nombreux aspects…

Tout a commencé avec ce que l'on peut difficilement appeler de la musique, même en restant poli. Au début des années 80, que ce soit sur consoles ou micro-ordinateurs, les mélodies se résumaient à des séries de bips abrutissants qui possédaient des variables sur quelques octaves seulement. A cette époque pleine d'imagination où un petit rond et quelques traits en mouvement pouvaient encore incarner un vigoureux aventurier, il n'était pas choquant de voir et d'entendre cela. Et puis les années ont passé. Entre 80 et 90, les machines se sont perfectionnées. On se souvient, par exemple, que l'Amiga, avec ses quatre voies, était capable de proposer des compositions vraiment ahurissantes. Les consoles s'y sont mises aussi. L'époque des 8 bits a fait profiter les joueurs d'un son certes toujours primaire, mais plus mélodique, assurément. Et puis les années 90 sont arrivées. Les cartes son, sur PC, ont commencé à faire parler d'elles, et les consoles 16 bits nous ont bluffés – Super Nintendo en tête – avec leur processeur sonore nettement plus évolué. Pour mémoire, rappelons que celui de la Super Nintendo, justement, provenait des laboratoires de Sony. C'est Ken Kutaragi, père de la PlayStation, qui l'avait mis au point. Finalement, depuis maintenant de nombreuses années, le son est devenu une donnée primordiale dans un jeu. Il n'est plus accessoire, mais essentiel. Une bande son de qualité, accompagnée d'effets sonores travaillés, compte pour moitié dans l'ambiance d'un jeu. Coupez-la lorsque vous vous essayez à un jeu : vous verrez la différence…

NOUVEAU SUPPORT, NOUVELLE DIMENSION SONORE

La révolution musicale, sur console, est passée par le support CD. Cela a été vrai pour l'industrie du disque, il y a de cela quelques dizaines d'années, et le monde ludique a suivi cette voie lorsque la technologie le lui a permis. La première console à proposer des jeux – et donc des musiques - sur CD n'est pas la PlayStation. Ce n'est pas non plus le Mega-CD de Sega, qui s'accouplait à la Megadrive. Non, la première console avec support CD, on la doit à Nec. Le CD-Rom Nec, début 90, a révolutionné le monde des consoles. Et il a fait baver d'envie bon nombre de joueurs. En France, seuls ceux qui sont passés par la case import ont pu s'en procurer. Souvent à des prix prohibitifs, évidemment. En plus de proposer, pour la première fois dans l'univers ludique des consoles, des séquences animées de toute beauté, les CD-Rom Nec contenaient des musiques gravées qui pouvaient être lues sur un lecteur de CD audio normal. Les amateurs écouteront le célèbre Gate of Thunder, jeu de tir sur musiques rock mémorables. Et ça, ça a fait toute la différence… Merveilleuse petite console 8 bits, la PC-Engine de Nec s'adjoignait un support que les années suivantes consacreront support du futur. Il y en a qui sont parfois en avance sur leur temps… Et puis la PlayStation est arrivée, bien sûr. Et, avec elle, le support CD s'est définitivement imposé dans l'univers des consoles. Le DVD semble devoir le remplacer dans l'avenir – capacité de stockage plus importante oblige - mais notre bon vieux disque de 650 Mégas a encore de belles années devant lui.

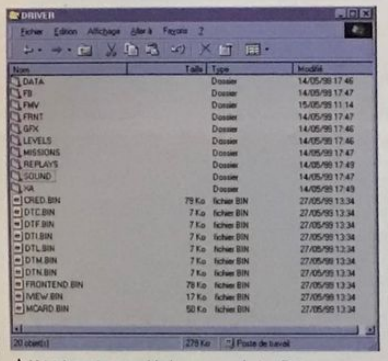
DOLBY : LE JEU HAUTE FIDÉLITÉ

DOLBY SURROUND

La technologie Dolby Surround est bien connue des amoureux de belle musique, heureux possesseurs d'enceintes énormes et d'ampli plaqué or. Si les CD audio, bien sûr, et les films restent souvent les seuls bénéficiaires de telles installations, les jeux vidéo les talonnent désormais de près et proposent une vraie qualité de son. En ce qui concerne la PlayStation, deux éditeurs se révèlent à la pointe de la qualité audio, puisqu'ils ont déjà proposé de nombreux jeux utilisant la technologie Dolby : Electronic Arts (avec les FIFA, Madden NFL, NBA Live, Need for Speed…) et Psygnosis (Colony Wars, Formula One, G-Police…). Pour coller à l'actualité, sachez que dernièrement Squaresoft a inclus le Dolby Surround dans Final Fantasy VIII (j'ai essayé pour vous, ça marche) et Ubi Soft dans Rayman 2.

A propos de l'utilisation de la technologie Dolby dans les jeux vidéo, Rik Ede (de Dolby Laboratories) a déclaré que « l'importance du son dans les jeux est souvent sous-estimée. Les technologies du jeu et du son ont pourtant atteint un niveau où elles apportent chacune un bénéfice mutuel aux joueurs. Seule une ambiance sonore travaillée peut donner au jeu cette dimension supplémentaire qui fait toute la différence ». Monsieur Ede prêche des convaincus…

▲ *En 95, Chrono Trigger (grand frère de Chrono Cross), sur Super Nintendo, a eu droit à un coffret contenant 3 CD audio reprenant les musiques originales. Il n'est disponible qu'au Japon bien sûr…*

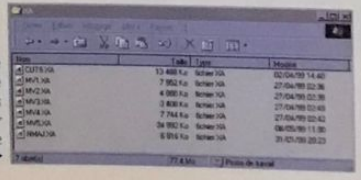


▲ *Voici à quoi ressemble le contenu du jeu Driver sur PlayStation. Comme vous le voyez, tout est bien rangé et les dossiers sont nombreux. FMV pour les vidéos, Data pour le programme principal, XA pour les musiques… Ce dernier pèse environ 77 Mégas. Il occupe donc environ 12 % de la totalité du CD. C'est, somme toute, très raisonnable.*

Le dossier XA contient plusieurs fichiers portant cette extension. En fait, chacun de ces fichiers contient le briefing des missions de Driver (voix de Tanner et des autres persos) ainsi que les musiques du jeu. Un fichier XA comporte plusieurs canaux (de 1 à 7) que la console lit selon les circonstances. ▶

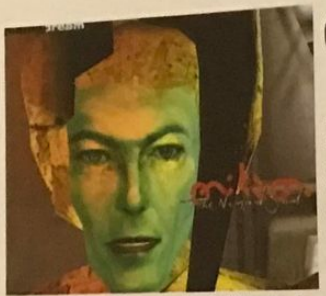
CD PLAYSTATION = CD AUDIO ? PAS VRAIMENT…

Si l'exemple de Nec, avec ses CD audio que l'on peut lire sur une platine, peut paraître normal, il faut tout de même signaler que cette tendance a quasiment disparu de nos jours. La PlayStation a, certes, proposé des titres bénéficiant de plages audio normales (Ridge Racer premier du nom, par exemple, ou, plus près de nous, Wip3out), mais ce n'est plus vraiment la norme. Vous l'avez peut-être remarqué, il est devenu impossible de lire les musiques d'un jeu PlayStation sur sa platine. On met le CD dans son lecteur et, curieusement, on ne découvre sur celui-ci qu'une ou deux plages. Kesako ? Peur du piratage ? Peut-être, mais ce n'est pas là la motivation principale, pour sûr. En fait, il faut savoir que les plages audio d'un CD prennent énormément



de place. Sur un jeu, c'est au détriment du code de programme lui-même – du jeu proprement dit donc – ce qui, vous l'avouerez, est plutôt dommage. Pour résoudre ce problème, la PlayStation joue désormais les musiques en utilisant la RAM (la mémoire) de la console ou bien en lisant un format de fichier spécial. En ce qui concerne la RAM, il faut tout d'abord savoir qu'elle enregistre, à la base, tous les effets sonores, qui doivent être lus selon les actions qui se déroulent sur l'écran. Lorsqu'il y a un coup de feu, par exemple, le jeu n'a pas le temps d'aller lire une plage audio normale pour que cela fasse « pan », vous comprenez… Les musiques lues en passant par la RAM (comme dans Final Fantasy VII ou VIII) sont, bien évidemment, soumises à des contraintes – celles qu'impose le chip sonore – et ne peuvent rivaliser, en qualité, avec de pures musiques CD.

Quant aux fichiers son au format spécial compressé (le gain de place reste toujours la motivation principale), leur extension est « .XA ». Ces fichiers ne peuvent être lus que sur PlayStation. Certes, des programmes spéciaux permettent de convertir ces derniers en fichiers « .WAV », pour être lus normalement sur PC, mais ces manipulations sont réservées à une minorité de gens férus de technique. Les photos à proximité vous montrent à quoi tout cela ressemble, explications en plus…



▲ *Récemment, David Bowie a participé à l'élaboration du jeu Nomad Soul sur PC. Il ne s'est pas contenté d'écrire des musiques puisqu'on le retrouve modélisé dans le jeu. Bowie et le multimédia : une histoire d'amour.*

Avant de fonder Cryo, Philippe Ulrich, avec Exxos, a participé à la création du jeu Dune. En 1992, il en a été tiré un CD de musiques remarquables – Spice Opera – réalisé par Ulrich himself et Stéphane Picq. Pour la petite histoire, dans les remerciements, on trouve « Sahor Ty ». Et devinez quoi ? Eh oui, c'est le cousin de notre inénarrable Kendy Ty. Comme quoi, le monde est petit… ▼

LES JEUX DE MUSIQUE

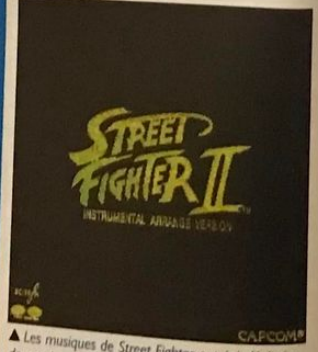
Petit détour obligé, dans un dossier comme celui-ci, sur les jeux qui utilisent la musique comme principal attrait. C'est au Japon – à surprise - que tout est né. D'abord avec Parappa, puis Bust a Groove et Um Jammer Lammy. Sont venus s'ajouter à la liste les premiers jeux totalement délirants : Guitar Freaks (le « paddle » est une guitare), Beatmania (où l'on joue les DJ avec une mini-table de mixage) ou encore et surtout Dance Dance Revolution. Ici, plus besoin d'utiliser ses mains : il suffit de danser. On pose un tapis par terre, on saute sur les flèches en rythme et le tour est joué. Rarement un jeu aura été aussi physique. Et puis il y a aussi les deux versions de Music, bien sûr, qui vous invitent à réaliser de véritables morceaux de musique grâce à votre PlayStation. Le mariage de la musique et du jeu vidéo n'a décidément pas fini de nous étonner…

UNE INDUSTRIE ENCORE TIMIDE

Les fans de musiques de jeux vidéo sont nombreux. Il en est beaucoup, toutefois, qui se contentent d'apprécier certaines mélodies alors qu'ils sont en train de jouer et sifflotent tranquillement leurs airs préférés dans la rue. Et puis, il faut bien l'avouer, trouver le CD des musiques de son jeu préféré tient souvent de la gageure… sauf au Japon. Dans ce pays, les bandes originales de jeux sont légion. Original Sound Version, Instrumental Arrange Version, Vocal Version… Certaines B.O. se déclinent de façon impressionnante. C'est notamment le cas des Final Fantasy (plusieurs dizaines de CD disponibles), qui remplissent allègrement toute un étage de l'audiothèque du joueur passionné. N'allez pas croire que les musiques de jeux ne soient à la mode que depuis que le support CD est roi. Bien avant - à l'époque des cartouches et des brontosaures - il existait déjà des CD audio reprenant les musiques des jeux sur 16 bits. Attachées au vécu ludique du joueur acharné, ces mélodies, parfois sommairement interprétées, n'en étaient pas moins magiques. Quand on aime, on ne s'arrête pas à de simples considérations instrumentales…

De nos jours, bien sûr, les choses ont évolué. Les jeux sur CD proposent des musiques d'une qualité parfois étonnante. Et tous les genres sont représentés. Le plus impressionnant reste sans doute l'utilisation d'orchestres symphoniques véritables, comme dans Medal of Honor. En effet, Michael Giacchino, le compositeur, s'est tout simplement alloué les services de 65 musiciens faisant partie de l'Orchestre Symphonique de Seattle. Il avait déjà travaillé avec Dreamworks pour réaliser la bande originale de Lost World (« seulement » 34 musiciens y avaient participé). A propos de son travail, Giacchino déclare : « Dès le début, nous voulions que les musiques de MoH fassent ressentir la réalité de la guerre. Nous désirions qu'il y ait un côté héroïque, marqué par l'évocation du danger, de la tension et de l'horreur de la Seconde Guerre mondiale. En cela, nous voulions faire preuve de respect envers les hommes qui ont combattu à cette époque. » Et de renchérir en précisant que « lorsque vous jouez avec un vrai orchestre pour enregistrer la musique d'un jeu, non seulement vous obtenez exactement la musique que vous avez écrite, mais vous récoltez un peu de l'âme et de la personnalité de chacun des musiciens qui ont participé au projet. C'est une sensation que vous ne pourrez jamais obtenir en utilisant des synthés et un ordinateur. Et la différence de qualité est notable. »

Comme on peut s'en apercevoir, la composition de musiques, dans un jeu, est parfois prise très au sérieux. Le marché des musiques de jeux vidéo reste toutefois encore assez confidentiel et fait figure de « niche ». Leur qualité allant toujours en s'améliorant, il est néanmoins probable que, dans l'avenir, elles soient davantage reconnues et prennent plus d'importance. En tant que joueurs, nous serons de toute façon aux premières loges.



▲ *Les CD audio tirés de la série des Final Fantasy sont légion. Le "Symphonic Suite", ici représenté, reprend certains thèmes principaux joués par tout un orchestre symphonique. Nobuo Uematsu, le compositeur attitré de Square, est un véritable amoureux des symphonies grandioses, et il sait en faire profiter ses nombreux fans.*

▲ *Les musiques de Street Fighter ont été déclinées de nombreuses fois. Voici la pochette d'un CD rarissime (il fait partie d'un coffret désormais introuvable) qui reprend les thèmes de SF II en version instrumentale arrangée. Il existe une version "vocale", avec des chansons (souvent débiles) et une version "originale", qui reprend les thèmes de la borne d'arcade.*

INTERVIEW BIG RED

Big Red a fait partie du groupe Raggasonic avant de s'en aller, en solo, composer ses propres morceaux. Le résultat s'écoute : c'est un album complet qui a pour titre Big Redemption (label « Source »). Du reggae hardcore ou du hip-hop aux rythmes soutenus accompagné de paroles coups de poing, voilà ce que Big Red affectionne. Mais le DJ de 28 ans avoue également sans détours être un enfant de la génération jeux vidéo fan de South Park Rally (Acclaim). Entretien.

PlayStation Magazine : Quels sont tes jeux préférés ?

Big Red : Sur PlayStation, j'ai joué à Rainbow Six, il n'y a pas longtemps. Je l'ai terminé en une nuit. C'est un peu facile… Sinon, j'adore les simulations de vol. Sur PlayStation, je ne suis pas vraiment gâté mais j'ai joué à Ace Combat 3, en japonais. J'ai essayé K-1 aussi (un jeu de combat). Je suis sur Tony Hawk, en ce moment…

La musique de jeux vidéo, véritable musique ?

Oui, puisque l'on retrouve, sur certains jeux, des groupes connus qui font vraiment de la musique. Ça peut être sympa de mettre leurs morceaux sur un jeu. Mais, en fait, je préfère les compositions des musiciens japonais, qui travaillent exprès sur un titre. Même quand ça n'est pas terrible, il y a un côté « jeu » que j'aime bien, tu vois. Juste pour le trip.

Tu as des musiques de jeux préférées ?

J'ai adoré les musiques d'Ace Combat 2. Mais celles qui me font vraiment tomber par terre, ce sont celles de Ridge Racer IV. Je trouve ça magnifique. En fait, la première fois que j'ai accroché sur des musiques, c'était sur un vieux jeu d'arcade. Euh… Out Rider, quelque chose comme ça… Tu avais une Ferrari rouge avec une petite blonde à côté…

Out Run ?

C'est ça, Out Run ! Les musiques, déjà, j'avais craqué… j'adore toutes ces ambiances qui collent aux jeux. Maintenant, ils engagent des groupes de trash, pour faire des musiques sur des simulations de snowboard ou de skate…

Et qu'est-ce que tu en penses ?

Je trouve ça commercial. Mais c'est sympa. C'est le genre de musiques que tu retrouves sur les vidéos qui traitent des mêmes sujets.

Est-ce que tu fais une différence entre musique « synthétique » et celle réalisée avec de « vrais » instruments ?

J'accorde de l'importance aux deux. Moi, je fais partie de la génération « machines ». J'aime bien les trucs acoustiques, j'écoute plein de « oldies », des trucs vraiment vieux…

Est-ce que participer à la création de thèmes musicaux pour un jeu te brancherait ?

Absolument. Il y a un groupe de rap en ce moment - que je n'aime pas du tout d'ailleurs - Wu Tang, qui a participé à l'élaboration d'un jeu. Un tel projet me brancherait.

Et tu aimerais travailler sur un genre de jeu en particulier ?

Non, ça n'a pas d'importance. Ce que je ne voudrai pas, en revanche, c'est que le jeu soit mauvais, c'est tout. Là, j'aurai les boules.

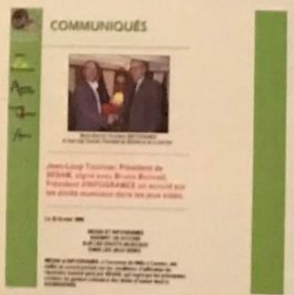
Est-ce que, pour toi, les musiques de jeux peuvent véhiculer un message, comme c'est le cas avec certaines chansons ?

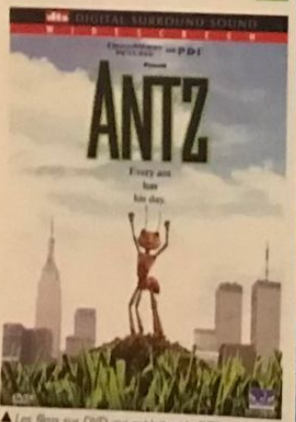
Quand tu joues à un jeu et que la musique, c'est du « métal », par exemple, c'est pour booster les gens. Ça colle à l'ambiance bien speed du jeu, c'est tout. De là à faire passer un message, je ne le pense pas. Une chanson avec des paroles intéressantes dans un jeu vidéo ? Tu ne fais pas attention à ce genre de chose, quand tu joues… Les musiques de jeux vidéo sont d'un autre registre. Ce sont des ambiances que tu ne retrouves pas ailleurs. Et c'est ce qui les démarque…

HISTOIRE DE DROITS

Le 10 février 99, Bruno Bonnell, président d'Infogrames, et Jean-Loup Tournier, président de la SESAM et de la SACEM (des organismes défendant les droits des auteurs, compositeurs ou producteurs), ont signé un accord concernant les droits musicaux dans les jeux vidéo. La SESAM gère dorénavant les droits d'utilisation des musiques créées pour illustrer les jeux vidéo, délivre les autorisations d'utilisation et perçoit et distribue les sommes dues en contrepartie de l'exploitation des œuvres musicales. Cet accord couvre l'exploitation des œuvres dans le monde entier ; cela dans le but de renforcer les relations entre le monde de la création musicale et celui des éditeurs et créateurs de jeux vidéo. De son côté, Bruno Bonnell déclare : « Les compositions musicales sur jeux vidéo deviennent une composante importante du plaisir de jouer. L'évolution de la technologie permet d'illustrer les jeux avec des musiques de qualité désormais équivalente à celle du CD audio. Il était donc logique que nous nous rapprochions, pour les œuvres musicales, du modèle traditionnel d'exploitation de ces œuvres. » Quant à Jean-Loup Tournier, il ajoute : « Cet accord avec le premier éditeur européen de jeux vidéo augure un développement important de la création musicale sur les jeux vidéo car il permet aux compositeurs de disposer d'un système fiable et traditionnel de gestion de leurs droits. »

Les licences – Robbie Williams chante sur FIFA 2000 -, les investissements dans des studios sont à la pointe de la technologie, le désir de proposer des compositions toujours plus proches des jeux qu'elles accompagnent… L'industrie des musiques de jeux, assurément, se professionnalise. Et elle devient sérieuse à tous les niveaux. Est-ce à dire qu'on lui accorde désormais une véritable importance ? Il semblerait – et c'est heureux – que la réponse soit oui…





▲ Les films sur DVD qui exploitent le DTS deviennent nombreux. Faut-il en conclure que les jeux à venir vont suivre le même chemin ? C'est une possibilité.

UN PEU DE TECHNIQUE (PAS MÉCHANTE)

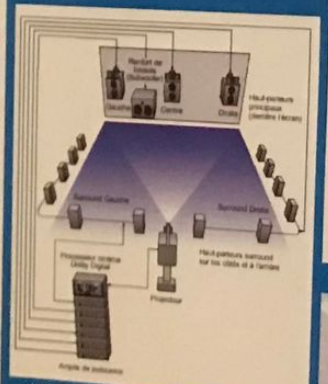
Le son mono n'utilise qu'une voie sonore. Ce que vous entendez d'un côté, eh bien vous l'entendez aussi de l'autre. Avec un tel système, on ne peut pas utiliser d'effets sonores particuliers. C'est l'option que l'on utilise dans les jeux, lorsqu'on n'a pas de chance et que, sur sa télé, on n'a qu'un seul haut-parleur…

La stéréo se révèle déjà plus intéressante, puisque les canaux droite et gauche sont indépendants. Résultat, on peut jouer avec les sons et donner certains effets de profondeur. La plupart des jeux sont en stéréo.

Plus évolué, le Dolby Surround utilise quatre voies. Les deux enceintes avant (pour les musiques) plus l'enceinte centrale (les voix) et les enceintes arrière (pour l'ambiance sonore). On commence là à toucher le haut de gamme de l'audio, mais c'est une technologie qui date un peu puisqu'elle est apparue à la fin des années 70.

Le Dolby Digital, lui, a fait son apparition au cinéma, en 1992, avec le film Batman Returns. Il est également appelé Dolby Digital 5.1 car il utilise 5 canaux séparés + 1 canal pour les basses fréquences (voies avant gauche et droite, voie centrale, voies sur les côtés (indépendantes cette fois) et, enfin, voie basse fréquence (caisson de basses)). Le Dolby Digital, sur un simple CD, prend énormément de place. C'est pour cette raison que Dolby a inventé le codage AC-3, qui permet de compresser les données sans véritable perte de qualité. Le Dolby Digital est utilisé pour les films (le son se trouve directement sur la bande), les DVD ou les systèmes de transmissions par câble ou satellites. Pour les jeux, il faudra attendre les productions sur DVD…

Terminons enfin avec le DTS (Digital Theater System), qui a vu le jour au cinéma, en 1993, avec le film Jurassic Park. Le DTS encode six canaux sonores sur un simple CD. On peut alors mettre ce dernier en marche de façon synchronisée avec le film qu'il accompagne, au cinéma. Signalons tout de même que, pour pouvoir profiter des effets Dolby ou DTS, il faut évidemment être équipé de façon conséquente. Prévoyez un ampli haut de gamme et des enceintes de qualité, pour bénéficier chez vous du home cinéma… qui deviendra, peut-être, bientôt, le « home video games ».



▲ Voici la façon dont est agencée la structure sonore d'un cinéma. On peut retrouver cela - certes de façon un peu moins « pro » - dans certains salons de particuliers. C'est ce qu'on appelle le grand luxe…

sesam
sacem
Seam
sdrm

▲ La page d'ouverture du www.sesam.org. De jolies couleurs…

FIFA 2000, ce sont des hommes en short, un ballon en cuir et beaucoup de sueur. Mais c'est aussi, pendant les menus, la voix entraînante de Robbie Williams qui pousse la chansonnette… ▼

La PS2 est munie d'une sortie DTS. ▼

DIGITAL dts SOUND

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/AUBERT Compagnon
PARIS/PC/MAC
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
VAUGIRARD (15)
CHELLES (77)
OSNY (95)
OBERVAL (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
COSNES (91)
ANTONY (92)
BOULOGNE (92)
LA DÉFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS (93)
DRANCY (93)
CHENNEVIÈRES (94)
CRÉTEIL (94)
KREMLIN BICÊTRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (97)
COMPIÈGNE (60)
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
LE HAVRE (76)
AMIENS nouvelle (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)

Jeux en réseau sur PC
ouvert le dimanche
@ccès Internet

Partenaire SKYROCK

ACCESSOIRES SCORE-GAMES

49F
ref : 21615
MANETTE TURBO
POUR PLAYSTATION

199F
ref : 23358
JOYSTICK ARCADE
POUR PLAYSTATION, SATURN ET BIENTÔT ADAPTATEUR DREAMCAST

99F
ref : 23312
2 CARTES MÉMOIRES + 1 GRATUITE
POUR PLAYSTATION

69F
ref : 21615
CABLE RGB + CONNECTION AUDIO
POUR PLAYSTATION

JUSQU'AU 31 JANVIER 2000 :

POUR 500F D'ACHAT EN JEUX PLAYSTATION NEUFS ET OKAZ, SCORE-GAMES VOUS OFFRE :
UNE RALLONGE MANETTE OU UN MULTISTICK 8 EN 1

POUR 1000F D'ACHAT EN JEUX PLAYSTATION NEUFS ET OKAZ, SCORE-GAMES VOUS OFFRE :
UN VIRTUASTICK

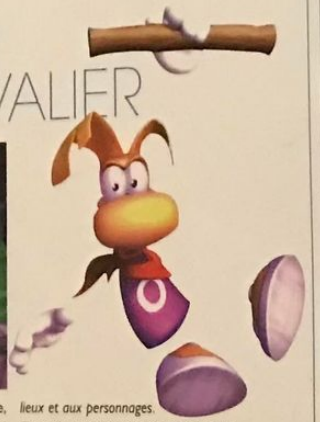
* Dans la limite des stocks disponibles

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le
www.scoregames.com
C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

Bon de Réduction
25F
Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVROLLES 92245 MALAKOFF cedex

INTERVIEW ERIC CHEVALIER



Eric Chevalier, derrière son preu nom de famille, cache une sensibilité d'artiste véritable. Il est le compositeur des musiques de Rayman 2. Et il s'en souviendra longtemps. Le petit héros virtuel n'a peut-être pas de bras, n'a peut-être pas de jambes mais, en tout cas, il a des oreilles. Du moins, c'est à espérer. Il serait, en effet, dommage qu'il ne puisse pas écouter les mélodies qui l'accompagnent dans ses aventures…

PlayStation Magazine : Comment as-tu procédé pour réaliser les musiques de Rayman 2 ? Est-ce que l'interaction avec les personnes responsables du développement du jeu était importante ?

Eric Chevalier : Très ! Il y a un travail de collaboration avec tous les membres du studio « son », chez Ubi, et avec les game designers en permanence. Il faut absolument suivre l'évolution du jeu, voir à quoi ressemblent les personnages, les différents environnements… C'est ce qui définit, après, le type de musique que tu crées pour le jeu. Au départ, j'ai vu quelques images du jeu, quelques cinématiques, quelques niveaux – pas forcément finis – mais cela m'a permis de commencer à imaginer certaines thématiques.

Des thématiques ?

Oui, il peut y avoir la thématique de Rayman, la thématique de Globox, celle des marais, etc. Je les associe, la plupart du temps, à des personnages. Je décide ensuite de l'« esthétique » des morceaux – la façon de les orchestrer – avant de présenter le projet aux autres. On en parle alors et on le fait évoluer. Là encore, il s'agit d'être uni et de collaborer.

Et au sujet des contraintes techniques ?

Il faut toujours que la musique soit en accord avec les images, avec ce qui se passe sur l'écran. La difficulté consiste à enchaîner les différents thèmes du jeu sans qu'il y ait de coupure.

De la musique interactive en quelque sorte…

C'est ça. La musique réagit, en fait, par rapport aux lieux et aux personnages.

Si tout à coup Rayman se trouve dans un endroit mystérieux et angoissant, la musique qui l'accompagne se fera plus mystérieuse elle aussi. Pour que les thèmes musicaux s'enchaînent bien, il faut prévoir toutes les possibilités. C'est pour cela qu'il n'y a pas de musiques « entières » mais des centaines et des centaines de modules (NDLR : des petits morceaux de musique) qui peuvent se fondre entre eux selon les circonstances. Ce n'est pas de la musique linéaire, mais cela impose des contraintes de composition qui sont assez importantes.

Y a-t-il des morceaux, dans Rayman 2, dont tu es particulièrement fier ?

Il y a, bien sûr, des morceaux que j'aime beaucoup, mais tout m'intéresse de toute manière. Si je devais choisir un morceau, je pense que le thème principal, en générique, réunit quasiment toute l'esthétique musicale du jeu : la partie orchestre, la partie un peu rythmique, la partie mystérieuse, le thème de Rayman, celui de l'aventure… Il y a pas mal de choses dedans.

Penses-tu qu'un jour, les musiques de jeu vidéo puissent être distribuées à grande échelle, comme de véritables B.O. de films ?

Tout à fait ! Travailler sur Rayman 2, par exemple, m'a beaucoup plu car j'ai choisi une option orchestrale qui, à mon avis, collait bien au personnage parce qu'il y a ici un véritable côté aventure. En fait, je considère que les musiques de Rayman 2 sont des musiques de film. Je ne me pose même pas la question de savoir si ce sont des musiques de jeux. Sauf pour des contraintes techniques… Il faut que les thèmes musicaux supportent les images et apportent quelque chose à l'action en général. De plus, la musique de Rayman 2 a été mixée en Dolby Digital 5.1 (NDLR : sur le jeu, on ne profite « que » du surround). Chez soi, à l'avenir, on va donc vraiment pouvoir bénéficier d'un environnement sonore de qualité et je pense qu'on va finir par toucher les gens, comme ça…

▲ *Avec Sled Storm, Electronic Arts a mis en avant des groupes peu connus comme Dom & Rolland, Uberzone, E-Z Rollers ou Econoline Crush. L'éditeur américain a toujours eu pour habitude de supporter de jeunes groupes – notamment de « métal » - depuis Road Rash sur PlayStation.*

▲ *Orbital*

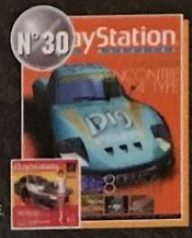
Propellerheads ▼

▲ *Avec la série des WipEout, Psygnosis s'est octroyé les services de musiciens ou de groupes aussi connus que DJ Sasha, MKL, Underworld, Orbital, Paul Van Dyk, Propellerheads ou encore The Chemical Brothers. La techno à l'honneur…*

Upgradez votre collection

Il reste des reliures PlayStation Magazine !

9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Metal Gear Solid, Rollcage, Yannick Noah AST'99, Music, Warzone 2100, Super Bub,
VIDÉOS : Driver, Silent Hill, Snowboard Tour.
MAKING OF : Monaco GP 2, T'ai Fu.
Prince Naseem Boxing...
PORTRAIT : Ces jeux qui ne sortent jamais en France.
CASTINGS : V-Rally 2, Need for Speed 4, Gex contre Dr Rez, Dark Stalkers 3...
TRAVELLINGS : Metal Gear Solid, 1001 Pattes, Civilization 2, Absolute Football...
GROS PLAN : Cosmo Vitelli.
EN COULISSES : Chris Deering, Directeur de Sony CEE.
VERSIONS LONGUES : Special Metal Gear Solid...



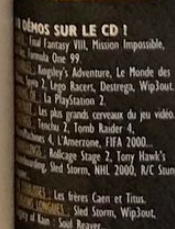
8 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Ridge Racer Type 4, Rollcage, Retro Force, R-Type Delta, Devil Dice, Nuki World, Kurushi, Mr Domino.
MAKING OF : Mission Impossible.
PORTRAIT : Tombés au champ d'honneur, tous ces jeux qui ne sortent pas en Europe.
CASTINGS : Gran Turismo 2, V-Rally 2, Ape Escape, Shadowman, Silent Hill, Tenchu,
Dino Crisis...
TRAVELLINGS : Ridge Racer Type 4, Gex contre Docteur Rez, T'ai Fu...
EN COULISSES : Stéphane Baudet et David Nadal, programmeurs de talent chez Infogrames.
VERSIONS LONGUES : Dark Stalkers 3, Rally Cross 2, Marvel Super Heroes vs Street Fighter...

7 DÉMOS SUR LE CD !
...Football, Soul Reaver, Wild 9,
...ey Hockey 2, Big race USA, KKND.
...: V-Rally 2, Quake 2.
...: L'argent et l'industrie du jeu.
...: WipEout 3, Star Wars Episode One,
...
...: Bloody Roar 2, Warzone 2100,
...fighter Alpha 3...
...: Yves Guillemot, co-dirigeant
...Soft.
...LONGUES : Rollcage, Need for Speed,
...Cross 2, Gex contre Dr Rez, T'ai Fu...

11 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Monaco GP, VJ Music Animation, Pool Shark, Live Wire, Soul Reaver, Populous III, Ape Escape, Puma Street Soccer, Adidas Power Soccer, ISS Pro 98, Libero Grande...
MAKING OF : ...reportage E3.
PORTRAIT : La saga WipEout.
CASTINGS : Final Fantasy VIII, Pool Palace, la folie coupe du monde, Silent Hill, The Matrix, Dance Dance Revolution...
TRAVELLINGS : Driver, NBA Pro 99, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Hard Edge...
EN COULISSES : Charlotte Cecil, big boss de Revolution Software.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Grand Theft Auto : London 1969, Warhammer : Dark Omen, Bomberman...

11 DÉMOS SUR LE CD !
Anna Kournikova Smash Court Tennis, Ape Escape, Bloody Roar 2, T'ai Fu, Syphon Filter, Grandstream Saga, V-Rally 2, Speed Freaks, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Judge Jules Music.
MAKING OF : X-files, Star Wars Episode One.
PORTRAIT : La rédaction de PlayStation Magazine.
CASTINGS : Fear Factor, Carmageddon, Plane Crazy, James Bond, Castrol Honda, Kingsley...
TRAVELLINGS : V-Rally 2, Silent Hill, Syphon Filter, Ape Escape, Bugs Bunny, Croc 2...
EN COULISSES : John Carmack, d'Id Software.
VERSIONS LONGUES : Capcom Generations vol.1 et 2, Pool Palace, Civilization 2, V2000...

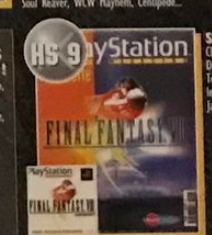
8 DÉMOS SUR LE CD !
Croc 2, Um Jammer Lammy, Attack of the Saucerman, Omega Boost, Rat Attack, Speed Freaks, Evil Zone et Le Monde des Bleus (vidéo).
MAKING OF : Tomb Raider 4, Dino Crisis, F1'99, FIFA 2000...
PORTRAIT : Crash Bandicoot.
CASTINGS : Sled Storm, Colin McRae Rally 2, ISS Pro Evolution, Fear Factor...
TRAVELLINGS : Soul Reaver, X-Files, Wip3out...
GROS PLAN : Super Furry Animals.
EN COULISSES : Shinji Mikami créateur des Resident Evil.
VERSIONS LONGUES : Running Wild, Blood Lines, Syphon Filter, Driver, Moto racer 2...craver, Croc 2, Madden NFL 2000...



10 DÉMOS SUR LE CD !
...Final Fantasy VIII, Mission Impossible,
...Formula One 99.
...Kingsley's Adventure, Le Monde des
...Spyro 2, Lego Racers, Destrega, Wip3out.
...: La PlayStation 2.
...: Les plus grands cerveaux du jeu vidéo.
...Tenchu 2, Tomb Raider 4,
...4, L'Amerzone, FIFA 2000...
...: Rollcage Stage 2, Tony Hawk's
...Sled Storm, NHL 2000, R/C Stunt
...
...: Les frères Gaen et Titus.
...LONGUES : Sled Storm, Wip3out,
...of Kain : Soul Reaver...

10 DÉMOS SUR LE CD !
Championship Motocross, V-Rally 2, Tony Hawk's Skateboarding, Tarzan, R/C Stunt Copter, Millenium Soldier Expendable, Quake II, Mission : Impossible, Dino Crisis, Crash Team Racing (vidéo).
MAKING OF : GT2, Le doublage.
PORTRAIT : Les Resident Evil jamais vus.
CASTINGS : ISS Pro Evolution, NBA Live 2000, Medal of Honor, Tomb Raider 4.
TRAVELLINGS : Dino Crisis, FF8, Tarzan, Star Wars, Le Monde des Bleus, Spyro 2...
GROS PLAN : Benoît Sokal dessinateur.
EN COULISSES : Philippe Ulrich de Cryo.
VERSIONS LONGUES : South Park, Tony Hawk's, Soul Reaver, WCW Mayhem, Centipede...

LES 10 MEILLEURES DÉMOS JOUABLES 1998 SUR LE CD !
Crash Bandicoot 3, Tekken 3, Gran Turismo, Resident Evil 2, Colin McRae Rally, Le Cinquième Élément, MediEvil, L'Exode d'Abe, Spyro the Dragon, ISS Pro 98.
SAGA : Crash Bandicoot.
EN VEDETTE : Tomb Raider 3.
CONFIDENCES : Menéliik, DJ Rap.
EN PRÉPARATION : Metal Gear Solid.
QUIZ : Êtes-vous un pro du jeu vidéo ?



SPÉCIAL FINAL FANTASY
CD Final Fantasy 8 la démo jouable.
Découvrez toute la saga Final Fantasy.
Tous les épisodes présentés depuis le n° 1, les interviews des créateurs, le phénomène au Japon et toute la solution du début du jeu.

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)*
*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

☐3 ☐4 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19
☐20 ☐21 ☐22 ☐23 ☐24 ☐25 ☐26 ☐27 ☐28 ☐29 ☐30 ☐31 ☐32
☐33 ☐34 ☐35 ☐36

49 F le numéro (frais de port gratuit).

Soit un total de : .....

• Je commande le(s) hors-série(s)*
*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)
- Soluces
☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 35 F le numéro (frais de port gratuit).
Soit un total de : .....
- M6
☐1 59 F le numéro (frais de port gratuit).
Soit un total de : .....

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande ..... reliure(s) à 69 F l'unité
soit un total de ..... F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : ..... F

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal L_L_L_L_L_L Ville .....
.....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Par Jean-François Morisse

making of Toy Story 2

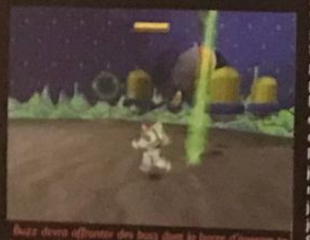
EDITEUR : ACTIVISION
DEVELOPPEUR : TRAVELLER'S TALES (ETATS-UNIS)
DISPONIBLE FIN JANVIER 2000

Un film, un héros, un jeu pas comme les autres

FAIRE D'UN FILM UN JEU VIDÉO. UNE AUBAINE D'UN POINT DE VUE COMMERCIAL, UNE CATASTROPHE BIEN SOUVENT SI L'ON REGARDE DE PRES LE JEU. POURTANT, TOY STORY 2 POURRAIT BIEN DEVENIR L'EXCEPTION QUI CONFIRME LA REGLE. APRES UN SUCCES COLOSSAL OUTRE-ATLANTIQUE, LE FILM ARRIVERA LE 2 FÉVRIER DANS LES SALLES OBSCURES DE FRANCE. UNE SORTIE QUI SERA PRÉCÉDÉE PAR CELLE DU JEU VIDÉO, UN JEU DE PLATE-FORME, D'ACTION, AMUSANT ET VARIÉ.

making of

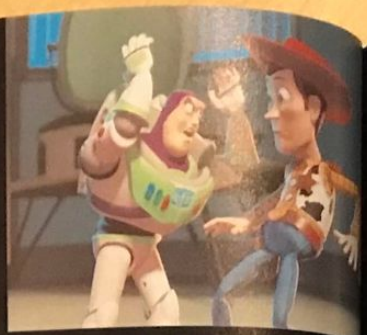
Buzz rencontre Jessie l'un des personnages-clés du film. La petite Cece-girl lui confiera une mission.



Buzz devra affronter des boss dont la barre d'énergie se trouve en haut de l'écran. A vous de trouver la technique.

Les temps sont durs pour les héros. Alors que Jordy s'époumonait : « dur, dur d'être un bébé » on ne devrait plus tarder à voir débarquer sur la scène du grand n'importe quoi du showbiz une vedette déclamant « dur, dur d'être un héros ». Les temps et les choses changent. Voilà donc aux Etats-Unis - de l'autre côté de l'Atlantique pour ceux qui ne le savent pas encore -, côté 7e Art, le beau et musculeux Arnold Schwarzenegger, le sémillant Conan de notre jeunesse à tous, soudainement concurrencé par une bande de jouets, joyeux troublions de Pixar. La Fin des Temps, enterrée, humiliée presque, par les nouvelles aventures des vedettes en bois et plastique de synthèse de Toy Story 2. Duel homérique, Schwarzy contre Woody, en Achille contre Hector des temps modernes. Je ne le voyais pas vraiment comme ça l'an 2000... Je vais prendre de l'aspirine et je reviens.

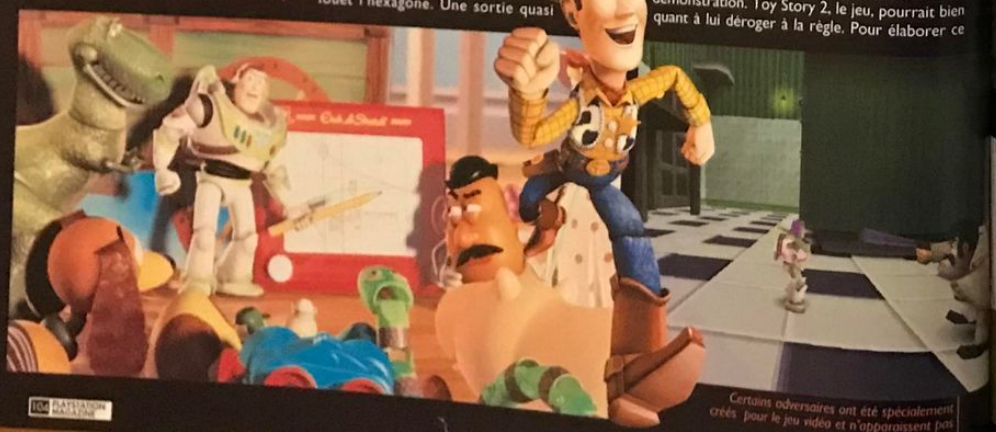
Et la presse américaine de commenter : « Toy Story 2 massacre Arnold au box office. » Une leçon. Car le film Toy Story 2, qui arrivera en France au début du mois de février 2000 (voir encart) est un succès colossal en Amérique du Nord. Avec un budget de 90 millions de dollars (contre 30 pour le premier épisode de Toy Story en 1995) soit 585 millions de francs français Pixar et Walt Disney comptaient créer l'événement : Buzz le Ranger de l'espace aura mené à bien sa nouvelle mission ! Début décembre 1999, deux semaines seulement après son lancement, le film avait déjà rapporté quelques 116 millions de dollars soit la bagatelle de 755 millions de francs français soit, pour mieux comprendre, l'équivalent de 3 254 voitures Lotus Elise Type 111s à 232 000 francs pièce... On ne compte pas dans ce total les bénéfices des nombreux accords de licence octroyés par Walt Disney pour la fabrication de jouets, de posters et d'accessoires divers aux couleurs de Buzz Lightyear, Woody et toute la bande (voir encart). Parmi cette gamme étendue de produits dérivés, on ne pouvait que s'attendre à voir arriver le jeu vidéo adapté du long métrage. Un jeu qui fera son apparition dans nos rayonnages à la fin du mois de janvier 2000, soit quelques jours à peine avant que la Toy Story-mania ne frappe de plein fouet l'hexagone. Une sortie quasi simultanée qui ne doit bien évidemment rien au hasard. Le marketing à ses raisons que... la raison très pragmatique de ce début de siècle connait trop parfaitement. Un grand philosophe l'a dit : « c'est la vie » - cet homme est aussi le gourou de notre rédaction - , mais cela ne nous empêchera nullement, bien au contraire, d'apprécier un film exceptionnel accompagné d'une adaptation en jeu vidéo plutôt réussie.



Une surprise inattendue

Une fois n'est pas coutume dira-t-on. D'habitude, les adaptations de licences célèbres en jeu vidéo ont mauvaise presse. Et pour cause, la plupart des films, livres, personnages, transfuges se retrouvent sitôt passés du côté "jeu vidéo" accablés de toutes sortes de maux. Action Man et South Park dans ce numéro de PlayStation Mag suffiront à en faire la démonstration. Toy Story 2, le jeu, pourrait bien quant à lui déroger à la règle. Pour élaborer ce jeu de plate-forme 3D, les studios de Disney Interactive ont, tout en suivant les directives de Pixar, les créateurs du film, confié certaines tâches aux développeurs américains de Traveller's Tales. Le but : permettre à chacun de faire au mieux son travail. Disney Interactive s'est ainsi chargé de la phase de design alors que chez Traveller's Tales il s'agissait de transformer le tout en un programme informatique. Car adapter un film en un jeu vidéo n'est pas une tâche aisée. Tout d'abord parce que les créateurs de l'œuvre originale aiment avoir leur mot à dire sur l'utilisation qui est faite de leurs mondes et de leurs créatures. De ce fait, il peut arriver que les contraintes pour les développeurs soient nombreuses, voire nuisibles à l'élaboration du titre. A titre d'exemple, on se souviendra du très injouable La Cité des Enfants Perdus (Psygnosis) paru il y a quelques années et gâché par un trop plein de contraintes plus artistiques que ludiques. On ajoutera à cela les contraintes inhérentes aux développements. Des contraintes de temps (il ne s'agit pas de sortir le jeu inspiré du film deux ans après ce dernier) et parfois d'argent (le prix payé pour la licence étant autant d'argent en moins alloué au développement). Bref, si l'on résume et l'on résumera pour éviter que tout le monde ne s'endorme et pour être certain que vous suivez tous : adapter un film en jeu vidéo, ce n'est pas gagné, d'où généralement le résultat peu glorieux à l'arrivée. Mais preuve qu'il faut croire aux miracles, ce Toy Story 2-là, ne devrait pas passer aux oubliettes, bien au contraire.

Buzz rencontre... Buzz. Une scène qui fait écho à un moment-clé du film.



Certains adversaires ont été spécialement créés pour le jeu vidéo et n'apparaissent pas dans le film.

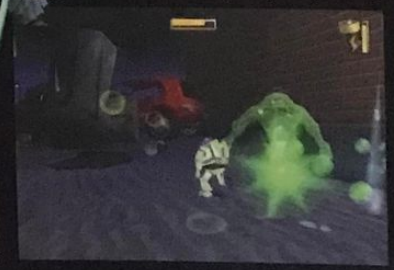
Un moteur 3D irréprochable. Dommage que la prise en main soit parfois complexe.

TRAVAIL À TROIS...

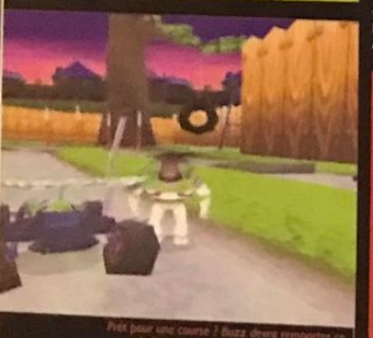
■ Certaines expressions perdurent, presque malgré nous. Ainsi, dans les salles de classe d'il y a quelques années on pouvait entendre, les jours de contrôles ou d'examens cette sainte devise : « travail à deux travail sérieux, travail à trois travail adroit, travail en rang travail payant. » Toute une philosophie qui aura fait ses preuves. Cela pour dire, qu'en associant Pixar et les développeurs de Traveller's Tales au projet Toy Story 2, le jeu vidéo, Disney Interactive est parvenu à éviter que l'adaptation ne se transformât en un ratage trop traditionnel dans le monde des licences. Pourtant l'association avec Traveller's Tales peut surprendre. On doit à ces derniers des jeux loin d'être mémorables comme Sonic R (sur la défunte Saturn de Sega) ou le plus récent Rascal réalisé pour le compte de feu Psygnosis ainsi que la précédente adaptation Pixar/Disney avec A Bug's Life, 1001 Pattes (voir PlayStation Mag n°29, 7/10). Disponible depuis la fin d'année 1999 aux Etats-Unis, Toy Story 2 se classe dans les dix meilleures ventes de décembre. Sans doute faut-il s'attendre à un succès équivalent en Europe ? En tout cas, deux autres jeux inspirés de Toy Story 2 sont d'ores et déjà en préparation. Sorties prévues pour la fin de l'an 2000. ■

Pourquoi ça marche

Le genre du film à adapter est bien évidemment déterminant. On adaptera plus facilement un film d'action qu'un western psychologique. A ce titre Toy Story 2, le film, s'avère être plus dynamique, mieux rythmé que le premier épisode qui avait toutefois lui aussi été porté, avec plus ou moins de réussite, en jeu vidéo (Super Nintendo, Megadrive et PC). Et la presse américaine (Los Angeles Times) de citer Pixar avouant « avoir pris conscience qu'il fallait donner à la partie de l'histoire concernant Buzz une orientation plus action. » Le film s'ouvre sur une séquence mémorable : Buzz seul contre des milliers d'extraterrestres, perdu sur une planète lointaine, près à affronter l'Empereur Zurg, son éternelle Némésis. Une scène qui n'est rien de plus qu'une partie de



making of



Prêt pour une course ? Buzz devra remporter ce challenge pour gagner un « Pizza Token ».

jeu vidéo à laquelle s'adonne Rex, le jouet dinosaure. Le jeu vidéo au cœur du sujet Toy Story 2 ? En tout cas, ce Toy Story-là, se prêtait, par la forme même du long métrage à un passage par la case jeu vidéo.

Pourtant, difficile de se limiter à la seule trame du film pour créer un jeu vidéo d'action. Les séquences plus sentimentales ou romantiques se prêtant mal à l'exercice. Même si l'on aurait bien vu une séquence de drague des poupées Barbie apparaissant en guest star dans le long métrage. Mais il ne s'agit pas d'incarner Ken, mais Buzz. Bien que les environnements graphiques de Toy Story 2 soient nombreux (18 différents dans le film), cela ne suffisait pas pour les créateurs du jeu qui ont donc complété le monde de Buzz, Woody et Andy. Voici la maison reconstituée, son voisinage etc. le tout complétant presque naturellement l'univers de Pixar. Idem pour le scénario loin d'être conservé. Si la trame principale ne diffère pas (Woody enlevé, le téméraire Buzz part à sa recherche), si chaque niveau est introduit par un extrait du film - plus de 20 minutes au total ! - nous resituant le contexte, les niveaux de jeu n'ont quant à eux rien à voir. Si ce n'est l'univers et les personnages Toy Story 2. A noter qu'on retrouvera aussi ici les voix et les musiques du long métrage. L'intérêt ? Les développeurs, plutôt que de reproduire avec exactitude le film, plutôt que de le calquer maladroitement, ont tout d'abord cherché à faire un jeu. C'est presque une première dans le monde des licences. Comme quoi, il ne faut pas désespérer.

Buzz pourra, pour se défaire de ses ennemis, faire feu de son laser.

d'action. De cette richesse et de cette diversité nait aussi la difficulté. Une difficulté accentuée par une maniabilité imparfaite. En effet, si le film s'adresse autant à un jeune public qu'aux adultes, le jeu se destine quant à lui à tous ceux qui ont pour vertu la persévérance. Peut-être est-ce là que réside la faiblesse de cette adaptation ? Pourquoi ne pas avoir réalisé un titre résolument facile, destiné aux plus jeunes joueurs ? Pourtant, de l'aveu même de Rob Letts d'Activision, le jeu a été réalisé « en songeant avant tout aux enfants. » Aux surdoués alors. Bien sûr, les moins jeunes - dont je serai le porte-parole aujourd'hui - accrocheront, mais feront-ils le premier pas vers ce Toy Story qu'on imagine, malgré tout, à tort, parce qu'il s'agit d'un titre Walt Disney, destiné aux moins de 12 ans ? En d'autres termes la difficulté du titre est-elle en parfaite adéquation avec la cible visée ? Pas sûr. Il n'en demeure pas moins que le travail de conversion reste excellent. D'autant plus que Travellers Tale's propose un titre techniquement abouti qui trouve parfaitement sa place en ce début d'an 2000 sur PlayStation. Tout comme au cinéma, Buzz nous emmène dans une aventure trépidante, excellente et on se laisse sans honte prendre au jeu. Peut-être est-ce parce que malgré nous, Buzz nous est familier. Ce héros-là, chez d'autres, s'appelait Big Jim, Playmobil ou Action Man. Avant même de le rencontrer, nous étions déjà intimes.

Le résultat de tout ça

Buzz traversera donc 15 endroits différents où il devra défaire 5 boss (dont le Prospecteur, personnage central du film et l'empereur Zurg) et de nombreux autres adversaires. Des opposants qu'il aura fallu inventer, puisqu'ils n'existent pas dans le film ! Toute une cohorte de jouets plus délirants les uns que les autres tentera donc d'empêcher Buzz de parvenir à ses fins. Dans chaque niveau, il faudra retrouver des bonus « pizza » afin de progresser. Pour cela, Buzz aura à accomplir diverses missions de la collecte de pièces de monnaie pour Hamm le cochon tirelire en passant par la course contre une voiture suivie de près par Rex le dino. En partant d'une simple adaptation, Disney Interactive et Traveller's Tales sont parvenus à reconstituer un univers entier et cohérent autour d'un jeu de plate-forme et

TOY STORY 2, LE FILM RECORD

Il faudra attendre le 2 février 2000 pour voir arriver le film Toy Story 2 en France. Après être sorti le 24 novembre 1999 aux Etats-Unis, le film a rencontré un succès colossal outre-Atlantique. Il aura fait l'unanimité. Drôle, techniquement impressionnant, touchant, rythmé... tous les ingrédients sont ici réunis pour faire de ce cocktail d'images de synthèse concocté par Pixar (Toy Story, 1001 Pattes) un titre d'exception. Pour la version américaine, Pixar et Disney ont fait appel à des acteurs célèbres afin de doubler les vedettes de synthèse. Ainsi, Tom Hanks et Tim Allen reprennent du service pour respectivement prêter leur voix à Woody le cow-boy et Buzz le ranger de l'espace, et Joan Cusack vient doubler l'excellente petite cow-girl Jessie. Malgré le succès, Pixar ne se repose pas sur ses lauriers et annonçait le 4 mai 1999 que leur prochain film, baptisé Monster, Inc (titre non définitif) sera une comédie mettant en scène des monstres, créatures de la nuit, troublées par l'arrivée d'un enfant. Ce nouveau long métrage n'arrivera aux Etats-Unis qu'en 2001, et probablement l'année suivante en Europe.

LA LIGNE DES JEUX VIDÉO

AVEC LA PARTICIPATION DE Joypad PlayStation

NUMÉROS-RÉFÉRENCES D'ACCÈS DIRECT AUX JEUX

ASTÉRIX	0002
BLOODY ROAR 2	0011
CROC 2	0017
DRIVER	0015
FINAL FANTASY VIII	0024
METAL GEAR SOLID	0008
MOTO RACER 2	0019
SILENT HILL	0012
SLED STORM	0021
SOUL REAVER	0022
SYPHON FILTER	0013
TONY HAWK'S	0020
V-RALLY 2	0016
X-FILES	0018

NEWS SOLUCES & ASTUCES

?!! des news des soluces des tips !! des cadeaux !!!

08 36 68 75 00

JOUE ET GAGNE !

1 VOLANT ANALOGIQUE MAD CATZ

1 PLAYSTATION DUAL SHOCK

DES CARTES MÉMOIRES

DES CARTES ACTION REPLAY

+ des Hits vidéo

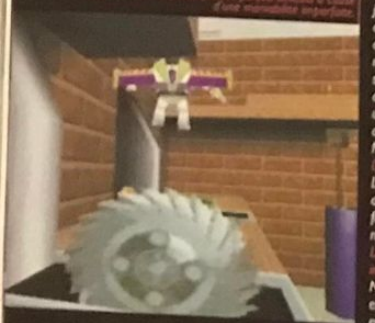
Joypad PlayStation

making of

RENCONTRE AVEC JOEL GOODSELL, L'AMI DE BUZZ

Une chambre d'enfant reconstituée pour le jeu. L'aventure de Buzz commence ici.

Des passages de plate-formes parfois délicats à cause d'une manipulation imparfaite.



Joel Goodsell travaille chez Disney Interactive. Il a donc suivi la partie design du jeu tout en répondant aux requêtes de Pixar et en suivant le développement de Traveller's Tales. Un poste clé où l'on sait beaucoup de choses. Il ne nous en fallait pas plus pour le harceler de questions et passer ainsi de l'autre côté du miroir, dans le monde de la création des jeux vidéo.

Qu'elles ont été les tâches respectives des trois partenaires ?

Bien sûr Pixar a réalisé le film, mais ils ont aussi donné leur accord pour le concept du jeu, le côté artistique, les personnages et l'animation. Disney Interactive s'est chargé du design général. De l'architecture des niveaux mais aussi des personnages, dont les créatures inédites. Traveller's Tales s'est occupé de la programmation proprement dite, des illustrations, de l'animation tout en ajoutant de nouveaux mouvements au accessoires. Pixar ont donc suivi le développement ?

A partir du matériel que nous a fourni Pixar, nous avons écrit un document de dix pages explicitant le concept du jeu et nous le leur avons remis. John (ndlr Lasseter, boss de Pixar) l'a approuvé et nous avons commencé. Une fois que nous avons réalisé le premier niveau, nous l'avons montré à Pixar afin de leur donner une idée de ce que serait le jeu dans son ensemble. Comme ils ont aimé, nous avons continué ! Nous avons présenté à nouveau le jeu une fois que celui-ci était achevé à 80 %. John l'a tant aimé qu'il a demandé à toute la société de venir l'essayer ! Nous avons su que nous avions fait du bon travail.

Les relations avec Pixar ?

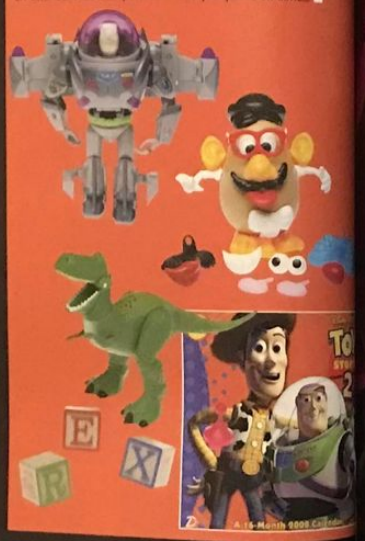
Les relations entre Disney et Pixar sont très fortes. Les deux sociétés ont des orientations technologiques très fortes et je pense que cela nous aide à nous comprendre mutuellement.

Le but avec Toy Story 2 était de faire une espèce de « film interactif » ?

Ne dites-pas « film interactif » ! C'est horrible comme expression ! Nous faisons des jeux. Notre source d'inspiration est un film mais le produit final doit avant tout être un bon jeu.

L'ARGENT DE TOY STORY 2

C'est un règle d'or pour les films destinés à la jeunesse : le merchandising, ou la production de gadgets inspirés de l'œuvre originale devient une priorité. Si l'on a retenu de l'année 1999 l'absurde phénomène Star Wars Episode One - qui, quant à lui, ne pouvait se targuer de proposer des jeux vidéo de qualité : un jeu d'aventure bâclé et un jeu de course abandonné chez Lucas Arts -, il faut toutefois reconnaître que c'est une règle générale. Le film comme mise en bouche en attendant les bénéfices du commerce qui se tasse autour. Toy Story 2 ne faillit pas à la règle et l'on trouve d'ores et déjà une pléthore d'articles dérivés du film, des figurines aux livres en passant par l'indispensable calendrier. Faire de ces jouets virtuels de véritables jouets auxquels sacrifier nos économies, il n'y avait qu'un pas très vite franchi par Pixar/Disney. Voici en images quelques étoiles de la galaxie Toy Story 2. De quoi remplir les chambres de nos chères têtes blondes déjà encombrées après Noël. Il paraît que quand on aime...



La principale difficulté d'adapter un film en jeu vidéo ?

Le plus difficile c'est que le jeu doit être bon, quelque soit sa source d'inspiration. Il y a des films dont on nous demande de faire des jeux vidéo et qui ne mèneraient à rien, à aucune idée pour faire un bon jeu vidéo. Certains autres films sont vraiment passionnants à adapter en jeu vidéo. Comme Toy Story 2.

Pourquoi avoir choisi Traveller's Tales pour développer le jeu ?

Nous avions travaillé avec eux auparavant. Ils avaient réalisé 101 Pattes pour nous et le premier Toy Story pour la Megadrive et la Super Nintendo et tous ces jeux ont été de véritables succès. Après Toy Story 2 ils feront partie des développeurs les plus réputés de la planète.

Si Toy Story 2 n'est pas un classique jeu de plate-forme 3D, qu'est-il alors ?

C'est beaucoup plus qu'un jeu de plate-forme. Il y a des tonnes d'autres choses. En plus des capacités d'attaque et de mouvements des personnages traditionnels nous avons doté Buzz d'un véritable laser, d'autres jouets accessoires grâce auxquels il améliore ses capacités (le grappin est vraiment bien par exemple) et grâce auxquels il peut participer à diverses épreuves dans le jeu comme des courses ou des énigmes. Et je ne parle pas du côté techniquement abouti du titre.

ABONNEZ-VOUS ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS PlayStation MAGAZINE DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

PROFITEZ DE PLUS DE 2 MOIS DE LECTURE GRATUITE EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE POUR :

☐ 1 AN (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 mois de lecture gratuite !

☐ 6 MOIS (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 mois de lecture gratuite !

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées : PS 258

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : .....

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

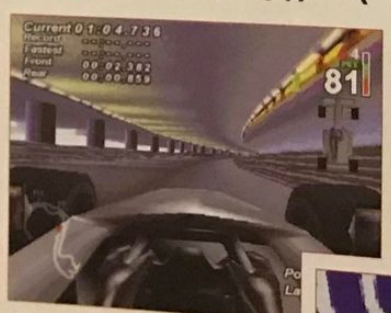
Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 63 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.

Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Après presque quatre années de suprématie, Formula One 97 a, enfin, trouvé à qui parler ! Sans crier gare, Lankhor, studio de développement mythique des 80's, sort de l'ombre pour nous livrer l'une des simulations de sport mécanique les plus réalistes du marché. Fans de F1 start your engine !

F1 WORLD GRAND PRIX

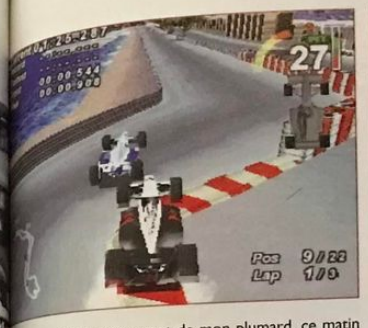
EDITEUR : EIDOS
DISPONIBLE EN JANVIER



Le réalisme avant tout : une simple touchette suffit à endommager votre monoplace... et à lui faire perdre son adhérence ! !

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SIMULATION DE F1
EDITEUR	EIDOS
DEVELOPPEUR	LANKHOR (FRANCE)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	DIRECTION LE BAC À SABLE OU LA RAMBARDE DE SÉCURITÉ !

Pas de commentaires soûlants, juste des bruitages hyper réalistes (raaah !!!) et les appels radio de l'équipe des stands.



Les passages aux stands sont sommaires. Une petite déception.

Tiens, en sortant de mon plumard, ce matin (il était environ 12h30 quand j'ai daigné décoller une de mes paupières), j'ai subitement réalisé un truc complètement dément. Ben ouais, certains voient la Vierge dans leur salle de bain en se brossant les dents avec de l'Aquafresh, moi, j'ai des révélations au saut du lit. C'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien. Mais où en étais-je ? Ah, oui ! En quatre ans, aucun développeur n'est parvenu à faire mieux que Formula One 97. Vous vous rendez-compte ? Pourtant, la bibliothèque de routines de la PlayStation s'est considérablement étoffée, la maîtrise des développeurs s'est améliorée d'année en année, des jeux comme Gran Turismo ou Colin McRae Rally ont mis en lumière de nouvelles techniques et de nouvelles astuces de programmation et, malgré cela, les fans de F1 jouent encore et toujours à un jeu vieux de 48 mois ! Eh oui, après le départ des coyotes de Bizarre Creations, Psygnosis n'a jamais retrouvé cette fameuse alchimie, ces standards de qualité qui ont marqué au fer rouge (pschiiii !) l'histoire de la PlayStation et la mémoire des joueurs (si aujourd'hui la pauvre chouette ressemble à un poulet déplumé, il ne faut pas oublier que Psygnosis a grandement contribué au succès européen de la console de Sony. Cela valait bien une longue parenthèse). La concurrence, elle, a relativement été frileuse. Ubi Soft a bien tenté sa chance avec Monaco GP2, mais au lieu de miser sur la simulation pure, l'éditeur a préféré jouer la carte de l'arcade grand public. Hors, l'arcade, les aficionados de Formule 1 ne veulent pas en entendre parler. Enfin, tout ça pour dire que, depuis quatre ans, on est super frustré !

A Monaco, les concurrents oublient souvent de freiner. L'I.A. est perfectible mais c'était déjà le cas de la version PC.

UN PEU DE CULTURE

Alors, voir débarquer une nouvelle simulation de F1, c'est un peu comme avec les jeux de snowboard, on doute à mort. On prend la boîte, on la regarde d'un air dubitatif en prononçant ces mots : « mouais, mouais, mouais, mouais, mouais. » Cette fois-ci, c'est Eidos qui s'y colle, avec aux commandes les frenchies de Lankhor. Lan quoi ? Ce studio ne vous dit absolument rien ? C'est que vous étiez trop jeune, alors. Ceux qui possédaient un Atari St ou un Amiga n'ont pas oublié. Lankhor est à l'origine de jeux mythiques comme le Manoir de Mortevielle, Maupiti Island et... Vroom, un jeu de F1 totalement révolutionnaire à l'époque ! Depuis, on n'en avait plus entendu parlé. A tel point qu'on les croyait presque morts... Ils nous quittent avec un jeu de F1, ils font leur come-back avec un jeu de F1, moi, j'dis que c'est un signe de Dieu, ça ! Puisqu'on est en plein dans le paragraphe culturel, sachez que F1 World Grand Prix n'est autre que l'adaptation de leur jeu PC, Official Formula One Racing 99. Cette mouture 32 bits n'a donc rien de commun avec les versions très controversées Nintendo 64 et Dreamcast de F1 World Grand Prix qui, elles, ont été développées par Video System. Alors pourquoi avoir rebaptisé leur titre ? C'est un deal marketing. En fait : pour bénéficier de la licence FIA, Eidos a dû s'associer à Video System, qui en détenait les droits, et changer le nom de son jeu, voilà.

A DEUX ? BOF...

■ Le mode 2 joueurs de F1 World Grand Prix est plutôt anecdotique. Mauvais point, ce dernier ne permet pas de disputer le championnat en amoureux, vous devrez juste vous contenter de courses simples avec trois concurrents gérés par la machine. On regrettera également que le nombre de vues se limite à un angle rase-bitume peu jouable et à une simple vue externe, elle aussi, un peu trop basse. L'impression de vitesse reste cependant suffisamment trippante, on peut donc se laisser tenter par un petit duel de temps à autres, à condition de bien connaître les tracés des circuits. Rien de passionnant malgré tout. ■

Si dans Formula One 99, on pouvait court-circuiter la chicane de Monaco, ici, c'est impossible !

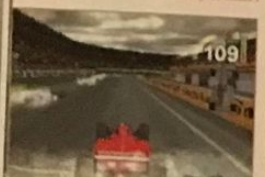
UNE SIMULATION DE FORMULE 1 HYPER RÉALISTE

Les proportions des pistes sont parfaitement respectées, tout comme leur relief d'ailleurs. Excellent !

LA CLASSE

■ Le titre de Lankhor propose deux types d'interface pour naviguer dans les options. Une interface simplifiée, composée de menus statiques dont le principal avantage est d'être clair et rapide (pas de temps de chargement) et une autre nettement plus luxueuse mais carrément lente. Là, quand vous effectuerez des réglages, vous aurez droit à des cinématiques correctement réalisées montrant les mécanos en train de faire le plein, changer les pneus, régler les appuis aérodynamiques, etc. Pour se mettre dans l'ambiance, il n'y a pas mieux. ■

Vous disposez de trois types de cockpit. Toutes ces vues sont jouables et offrent un excellent champ de vision.

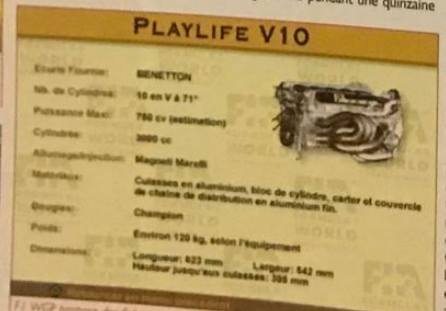


EN ROUTE MOUSSAILLON !

Bon, maintenant, entrons dans le vif du sujet. Je m'installe bien confortablement dans le baquet de la Ferrari de Schumi, direction la grille de départ du Grand Prix d'Hockenheim. Les feux sont encore au rouge, les moteurs font « vroom », j'en profite pour jauger d'un rapide coup d'oeil, les qualités esthétiques du soft. Premier constat, disons-le franchement, c'est limite moche, le jeu tourne en basse résolution, bof, bof. Les voitures sont modélisées avec précision, certes, mais les textures affichent 16 malheureuses couleurs et manquent singulièrement de finesse. Pour parler dans le langage du peuple, disons que ça pixellise grave ! Gloups ! Ah, tiens, les lumières rouges viennent de s'éteindre. J'engage la première (ouais, je joue en manuel, moi) en écrasant le champignon, un peu trop violemment apparemment, les roues patinent, j'ai foiré mon départ. Eh eh, pas mal. Finalement, je rattrape le coup en dosant l'accélération et en passant progressivement les rapports, ça y est, je suis lancé, 300km/h, ça speed, le vent souffle dans mon casque, mon moteur rugit de façon réaliste et, dieu merci, il n'y a aucun commentaire. Les textures des décors, elles, sont toujours aussi moches, par contre, il n'y a aucun clipping (problème d'affichage). Première chicane, je passe de la 6e à la 2nde sans vraiment penser à freiner, le moteur hurle de souffrance, les roues se bloquent, la monoplace perd son adhérence, heurte la F1 de mon frangin Ralph, part en travers et dessine de jolies arabesques dans le bac à sable. Pas bon ! Les gars du pit me signalent que j'ai endommagé mon moteur et mon aileron avant. Après m'être débattu dans les gravillons pendant une quinzaine de secondes, je décide de repartir et de passer aux stands pour réparer tout ça. L'aileron avant, sous l'effet de la vitesse, flotte comme une culotte sur une corde à linge ! Le choc et l'embardée ont également faussé légèrement la direction, la F1 se contrôle difficilement. Oups, je parle, je parle, et voilà la deuxième chicane en vue, trop tard ! Mauvais réflexe, je rétrograde comme un sagouin, le moteur explose et la F1 fait un tout droit direction la rambarde de sécurité, l'aileron saute, la roue gauche avec, le Grand Prix d'Allemagne s'arrête là !

LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DE LA F1

Comme dirait Tata Fifine, il ne faut jamais se fier aux apparences. Ce qui ne s'applique pas aux femmes en général est valable pour les jeux vidéo. Je m'explique : derrière un réalisation graphique ingrate, on peut trouver un gameplay savoureux. C'est incontestablement le cas de F1 World Grand Prix. La technicité du pilotage du titre de Lankhor enterre littéralement Formula One 97 pour flirter avec le réalisme de Gran Turismo. Oui, on parle bien de simulation pure et pas de compromis « arcade-arcade-simulation ». Impossible de trajecter en dilettante, il faut être précis, respecter les distances de freinage (gare aux blocages des roues !), les changements de rapports (le moteur qui explose en cas de surrégime violent, excellent !), doser l'accélération, etc. Mais chez Lankhor, le réalisme ne s'arrête pas au pilotage, tout l'environnement F1 a été reproduit avec un souci du détail qui force le respect. A l'inverse de ce que l'on pouvait constater dans Formula One 99, les proportions des circuits sont fidèles à la réalité, les reliefs et les aspérités du bitume sont également nettement plus marqués que dans les autres productions du genre. La gestion des collisions, quant à elle, est véritablement impressionnante. Lors d'un choc, les monoplaces ne réagissent pas comme des feuilles mortes emportées par le vent, le moteur physique gère parfaitement la masse des F1. Le comportement de votre bolide en cas de collision va donc dépendre de la vitesse et de la partie touchée. Comme vous avez pu le constater, la gestion des dégâts est plutôt sévère. Un touchette à plus de 50 km/h causera obligatoirement des dommages qui influeront sur la tenue de route. Visuellement, c'est d'ailleurs plutôt réussi, les ailerons, avant de se désolidariser, peuvent pendouiller et papillonner ; si l'axe d'une roue est faussé, cette dernière vibrera avec plus ou moins d'amplitude selon votre vitesse, etc. Bien sûr, si vous ne parvenez pas à entrer aux stands pour réparer, c'est la disqualification.



F1 WGP propose des fiches signalétiques très complètes, histoire de parfaire votre culture en la matière.

DES OPTIONS À FOISON

Vous pourrez, bien évidemment, expérimenter tout un tas de réglages - on en dénombre une bonne douzaine, dont le carrossage et même le pincement ! - et en vérifier l'efficacité en jetant un œil à la télémétrie. Avant chaque course, il est possible de faire le tour du circuit en hélico, histoire de repérer les lieux, des fiches vous permettent d'avoir une présentation détaillée des circuits avec vitesse et rapport de boîte pour chaque virage. Vous disposez également d'un nombre incroyable de vues et d'un superbe mode de ralenti (cf. encart) ! Vous avez d'autre part la possibilité de simuler en vue cockpit (3 angles disponibles), les G latéraux, longitudinaux et l'anticipation du regard du pilote dans les virages en vue cockpit (à l'approche d'une courbe, la caméra se décalera vers l'intérieur du virage) ! Génial, d'autant que le jouabilité n'en souffre pas, au contraire, les sensations s'en trouvent décuplées ! Sinon, le jeu propose une assistance au freinage et à la direction, une option bien pratique pour les p'tits joueurs.

En exclusivité, notre secrétaire de rédaction, Cécile (c'est une femme !) au volant.

LE POURQUOI D'UNE NOTE

Mais pourquoi diable un 7 en note d'intérêt ? C'est vrai, F1 WGP a failli obtenir 8 seulement voilà, l'Intelligence Artificielle ou du moins les routines en ont décidé autrement. Si les concurrents adoptent des trajectoires relativement logiques, ils oublient parfois d'appuyer sur la pédale de frein. Crispant. Ça se vérifie surtout à Monaco et lorsque vous leur coupez la route de façon un peu grossière. Un défaut hérité de la version PC. Et puis il était difficile de faire totalement abstraction du rendu graphique en basse résolution. Les modèles physiques ont beau être complexes, la Play est capable de mieux (GT en est la preuve vivante). Puissiez-vous toutefois ne pas vous arrêter à l'esthétique un peu faiblarde du titre de Lankhor, ce serait vraiment injuste car le gameplay, lui, est exemplaire. Incontestablement une grande simulation.

LA NOUVELLE RÉFÉRENCE EN JEU DE COURSE DE F1 SUR PLAYSTATION

Certains trouveront les graphismes repoussants, le gameplay, lui, en revanche, est de haut vol !

LE SENS DU SPECTACLE

■ Le mode ralenti de F1 World Grand Prix est tout simplement extraordinaire, et ce malgré l'emploi de la basse résolution. Non seulement ce dernier vous permet de revoir la course dans son intégralité mais en plus, vous avez la possibilité d'enclencher ce mode à n'importe quel moment de la partie pour revoir, par exemple, un accident ou un dépassement audacieux. Vous disposez d'une vue satellite, de vues TV très spectaculaires, de caméras embarquées (arrière, côté, casque, etc.). Cerise sur le gâteau, vous pouvez vous-même définir la position de la caméra et passer librement d'une F1 à l'autre ! Cool ! ■

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fins connaisseurs de Formule 1.

F1 WORLD GRAND PRIX - 349 F

DESIGN — **5** La modélisation des décors et des F1 est précise mais le jeu tourne en basse résolution.

MUSIQUE ET SON — **9** Les bruitages sont réalistes et dynamiques. Un régal pour les ouïes.

DURÉE DE VIE — **8** Le mode simulation demande beaucoup de pratique. Pro, jouez en manuel !

ORIGINALITÉ — **5** Des vues casques très réussies et des ralentis télévisuels.

JOUABILITÉ — **7** C'est de la simulation, la prise en main demande de l'entrainement.

TECHNIQUE — **7** Des textures en basse rez' mais un moteur rapide et des modèles physiques réalistes.

LE COMPARATIF : MIEUX BIEN QUE FORMULA ONE 97, ENFIN !!!

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Malgré des faiblesses esthétiques et une I.A. pas toujours exemplaire, F1 WGP parvient à détrôner F1 97 et à devenir la nouvelle référence en jeu de course de monoplace sur PlayStation. Une grande simulation réaliste et truffée d'options, à posséder.

TRAVELLING

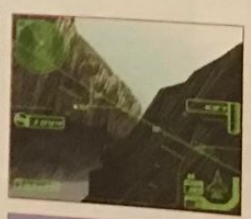
Par Grégory Szriftgiser

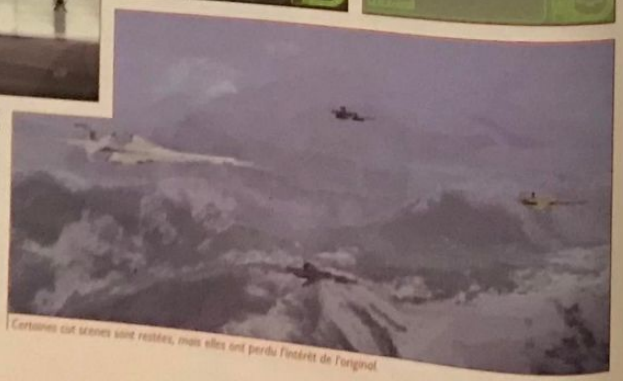
Ace Combat fut un des premiers grands supporters de la PlayStation, comme Ridge Racer. Ridge 4 était magnifiquement beau, mais pas révolutionnaire. Ace 3 suit la même route... à un détail agaçant près pour nous Français.

ACE COMBAT 3

ELECTROSPHERE

EDITEUR : NAMCO
DISPONIBLE EN JANVIER

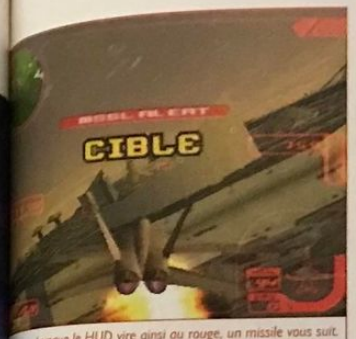




Certaines cut scènes sont restées, mais elles ont perdu l'intérêt de l'original.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	TIR
EDITEUR	NAMCO
DEVELOPPEUR	NAMCO (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	DÉJÀ À LA 6e MISSION AVEC MAÎTRISE DU PILOTAGE



Lorsque le HUD vire ainsi au rouge, un missile vous suit. Il est temps de tenter les manœuvres d'évitement...

Allez les gars, on se remet en condition. Rematez tous la vidéo (ou le DVD, on aime la technologie jusqu'au bout chez nous), de Top Gun. Ou plutôt non, autant prendre un bon film, alors optez plutôt pour L'Étoffe des Héros. Et là, deux possibilités : soit vous vous dites : « c'est trop bien d'être pilote, j'vais leur faire la peau à ces sales pilotes de mes deux tentacules », soit vous ne vous sentez pas l'étoffe d'un frimeur à mach 3, et là, vous pouvez passer au travelling suivant. Vous êtes encore là ? Bien. Alors passons aux choses sérieuses, Ace Combat 3 : Electrosphere.

DOGFIGHTONS

C'est bien simple, quoi qu'il arrive, si vous recherchez un jeu qui vous permette de devenir un pilote de chasse, en pleine action, en dehors d'Ace combat, vous risquez de vous briser les dents de frustration sur les rayonnages de votre boutique favorite. Mais le bon côté de l'affaire, c'est qu'au moins la saga, signée Namco, a du répondant. Et ce troisième volet ne déroge pas à la règle, même si nous aurons quelques regrets à formuler en fin de travelling. En attendant, l'optique de jeu est fort simple : vous êtes un pilote émérite, et il y a beaucoup de vilains pas beaux dehors, qui claquent leurs économies en actions terroristes, et comme ils ont des grosses tirelires, ils payent des pilotes bien moins bons que vous. Résultat : vous allez leur montrer ce dont est capable un vrai pilote, au cours d'une longue série de missions. Très longue. Chacune d'entre elles aura des objectifs précis : escorte, interception, chasse, destruction d'installations, etc. Globalement, la difficulté reste assez faible, mais la variété des missions et leur nombre permet de s'amuser longtemps. D'autant qu'un système d'évaluation juge vos performances, ce qui permettra aux fondus de tenter le « A » partout... Et sur certaines missions, y parvenir se révèlera des plus difficiles. Au fur et à mesure de la progression, de nouveaux appareils seront mis à votre disposition, ainsi que des armements. Certaines missions vous obligeront bien entendu à utiliser un appareil et un armement fixés. Les environnements varient beaucoup, tous étant très bien rendus. Ville de nuit, montagnes enneigées, mission en stratosphère ou dans un ravin, de quoi tester vos compétences de pilote et de combat. Cet Ace Combat se situe dans un futur proche, ce qui malheureusement ne se voit qu'au cours de certaines missions, grâce aux appareils pilotés.

Mission d'espionnage : vous devez ici prendre des photos des installations illicites des terroristes.

Indispensable, le bouton carré affiche une carte des environs.

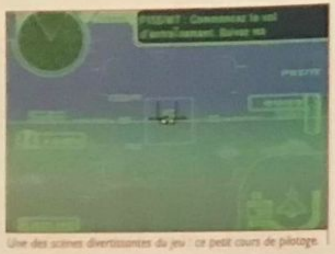
Malheureusement, ce volet n'échappe pas à cela : des combats souvent résumés à du tir de loin, au missile guidé.

LES REPLAYS

■ *Un peu décevants, les replays donnent tout de même lieu, parfois, à de très belles images de vos prouesses. Notez que vous pouvez bouger la caméra avec le stick analogique de gauche, ou encore les boutons.* ■

UNE BIEN BELLE SUITE POUR CE QUI EST DE L'ASPECT TECHNIQUE

Les reflets du soleil sur cette étendue d'eau sont magnifiques.

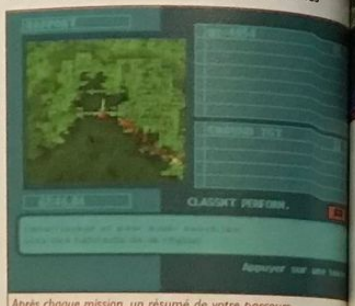

Une des scènes divertissantes du jeu : ce petit cours de pilotage.

C'est dommage, on aurait aimé quelques surprises côté ambiance et armement, mais l'ensemble reste assez basique : mitrailleuses diverses et missiles autoguidés air-air ou air-sol, variant en puissance, en rapidité etc.

ARCADE

Evidemment, les fans de simulation n'y trouveront pas leur compte. La PlayStation ne pouvait guère se permettre une telle optique, réservée aux PC depuis longtemps maintenant. Néanmoins, si Ace Combat 3 garde comme les deux précédents un gameplay très arcade, certaines scènes sympathiques et inhabituelles dans le genre agrémentent parfois la fin ou le début d'une mission : atterrissage sur piste ou porte-avions, ravitaillement en vol, entrée dans l'atmosphère... autant de passages assez difficiles, mais qui pour les plus flemmards d'entre vous, peuvent être passés en pilote automatique. Le reste des missions reste toujours très orienté tir, et les dogfights à la mitrailleuse ne sont pas le fort du jeu, il faut l'avouer. Normal, me direz-vous, quand on vole à mach 2.5. Néanmoins, il est plus facile d'approcher les appareils ennemis dans certains cas, le rase-mottes donne plus de sensations que dans les précédents, bref, on éprouve tout de même plus de sensations grâce à une technique renforcée. Car c'est bien là le point fort du jeu : la réalisation. Splendide, le moteur est d'une fluidité exemplaire, et si le sol pixellise un peu quand on vole vraiment à basse altitude, globalement la qualité graphique reste exemplaire. Reflets du soleil sur l'eau, surfaces miroir, monts enneigés et effets atmosphériques, Namco nous a gâté. Pour le reste des agréments, il faut avouer qu'on n'est pas forcément plus gâté que pour Ace Combat 2. Le jeu reste le même, pour ce qui est du gameplay.

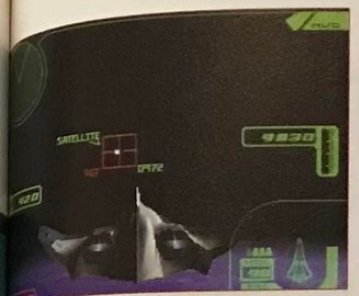
C'est d'autant plus dommage que la version japonaise du titre s'était enrichie d'un scénario excellent, dont les choix influaient sur la campagne. Voyez l'encadré sur le sujet pour plus de précisions... Du coup, nous héritons d'une suite d'excellente facture, et toujours fort agréable, mais sans beaucoup d'innovations. Certes, certaines missions laisseront un excellent souvenir, comme l'attaque du train, la poursuite d'un avion furtif dans un canyon, ou encore la chasse aux stellites dans l'espace.


Après chaque mission, un résumé de votre parcours accompagné d'une note évaluant votre performance.

Lorsqu'un ennemi tente de vous accrocher, le warning vous stresse tout de suite !

LE RESTE

Que n'a-t-on pas évoqué ? La maniabilité. Si vous possédez un Dual Shock pas trop rouillé, c'est le bonheur. Les appareils répondent au doigt et à l'œil, et l'interface manette est d'une simplicité déconcertante. Les boutons R1 et L1 servent à accélérer ou décélérer, R2 ou L2 à virer légèrement, le stick analogique gauche à manœuvrer, les boutons normaux à tirer ou afficher une petite carte sur le HUD (le tableau de bord holographique). Le stick analogique droit permet en outre d'orienter la caméra où l'on veut, de manière à regarder à droite, à gauche, vers le sol ou au-dessus de l'avion tout en continuant de piloter. Ce n'est pas très utile en général, les combats étant rapides et surtout à base de missiles guidés, mais c'est toujours amusant. Enfin, le bouton select permet d'alterner vue cockpit et vue externe. Nous terminerons sur l'habillage du jeu : tout en haute résolution, il est clair et dans le ton. Les briefings restent classiques, mais efficaces, et au final, Ace Combat 3 est un jeu comme Namco sait les faire : propre, bien réalisé, et simple d'accès. Les amateurs des deux premiers apprécieront celui-ci, même s'il n'est pas très novateur vis-à-vis de ses prédécesseurs, et ceux qui n'y ont pas encore goûté mais comptent céder à la tentation découvriront le meilleur volet de la saga. Seul regret : il aurait pu être culte, si seulement nous avions eu droit à la même version que nos voisins japonais.



L'atterrissage n'est pas aussi dur que dans de vraies simulations. Le jeu vous indique la courbe d'approche.

Cette mission, où vous devez détruire certains wagons de ce train, est particulièrement difficile.

Certaines cibles ne peuvent être accrochées au missile. Dans ce cas, la mitrailleuse reste votre seule option.

Ici, un virus perturbe votre vision. Dans la version japonaise, une fois de plus, le contexte rendait cela plus compréhensible.

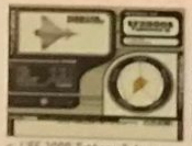
Ravitaillement en vol : probablement l'opération la plus difficile.

NOTRE AMIE LA RENTABILITÉ

■ *La version japonaise d'Ace Combat 3 était très différente de ce dont nous héritons aujourd'hui. Enrichie d'un scénario très réussi, elle incluait de nombreuses cut scenes avec des dialogues entre les différents protagonistes de l'histoire et au fil du jeu permettait ainsi au joueur de faire des choix. En effet, dans un contexte de forces armées mercenaires, le joueur pouvait à certains moments-clés passer dans le camp ennemi s'il le voulait, et changer ainsi l'arborescence des missions jouées. L'ambiance était tout autre, et l'aspect futuriste de ce volet bien mieux mis en avant. Alors pourquoi nous livrer une version tronquée ? Simple question de rentabilité. La traduction et le doublage de tout cet aspect scénaristique auraient visiblement coûté trop cher, ou nécessité trop de temps. C'est ma foi fort regrettable, mais nous n'y pouvons rien, sinon pleurer en silence et maudire les lois économiques. Quoi qu'il en soit, Ace Combat 3 reste un bon jeu. Mais il aurait pu être excellent !* ■

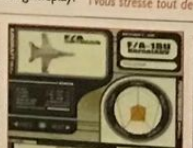
LES AVIONS

■ *Pour ce petit cours d'aviation militaire, je cède la parole à notre illustre dessinateur, M'sieur PiXX, qui ne rate jamais un numéro d'Air et Cosmos. Toujours présent pour corriger quiconque ne pilote de date concernant la mise en service de tel ou tel modèle de Mig, de calibre d'arme à feu ou de tout ce que les militaires connaissent, le Sieur PiXX ne pouvait pas ne pas nous éclairer de ses lumières concernant ces quelques avions d'Ace Combat 3. Ces derniers sont très largement inspirés de modèles réels, à quelques différences près.*


« L'EF 2000 Typhoon 2 de son vrai nom. Concurrent du Rafale, en plus cher. Le modèle ci-contre lui ressemble beaucoup, sauf que son plan canard (les ailettes au devant) ont une flèche trop prononcée. »

« Un Mig 29 Fulcrum en réalité. Mais vu la manniabilité dans le jeu, c'est la version SMT, qui dispose de commandes de vol électriques, et peut opérer à partir de porte-avions. »

« Assez intéressant. Il s'agit en fait d'un prototype de F-16 qui n'a existé que dans les cartons à dessin de la Générale Dynamics. Le F-16 Agil Falcon, du moins un dérivé... »


« F-18 ADV. Proto du F-18 qui existe vraiment en un seul exemplaire, à la Nasa. Tuyères orientables, ce qui lui donne une hyper-manoeuvrabilité. »

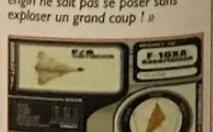
« Une curiosité. Ce n'est pas un avion, c'est la version aérienne du missile Tomahawk ! Mettre un pilote dedans est en théorie impossible, puisque cet engin ne sait pas se poser sans exploser un grand coup ! »

« Eh n'a un qui est drôle ! Son vrai nom : « Lockheed a-71 Blackbird ». Construit dans les années 70, il vole à mach 3.5, 35 000 mètres d'altitude, et il est tout en titane. Pour le jeu, ils ont rajouté les petites ailettes à l'avant, et ils l'ont un peu raccourci. C'est un autre d'époque, qui n'emporte aucun armement, et sa manniabilité est proche du rien... »

« Un autre exemplaire d'un unique prototype utilisé exclusivement par la NASA. En vrai, il s'agit du F-15 HARV. C'est un F-15 (intercepteur de supériorité aérienne) auquel on a greffé un canard, et équipé de moteurs à poussée vectorielle. Les seules différences, c'est que les tuyères du vrai sont carrées, et que sa couleur est bleu-blanc-rouge de chez Ripolin. »

« Le F-22 Raptor. Il existe vraiment, et il est pareil. Avion de supériorité aérienne, il est furtif (ils ont mis l'armement en soute pour éviter qu'il renvoie un écho radar), hyper manoeuvrant (tuyères vectorielles) et TRES cher. Il doit coûter deux fois et demi le prix d'un Rafale. C'est en gros l'aboutissement de tout le travail de la NASA sur tous les prototypes dont on parle ici. »

« On entre dans les X-Files, puisque cet engin, que toute la banlieue sud de Los Angeles a entendu, N'A JAMAIS EXISTE, si on en croit les autorités U.S. En attendant, plusieurs témoins au Koweit et en Irak, l'ont vu. Il s'agirait du projet « Aurora ». »


« Encore un proto de la NASA. Le vrai est blanc et rouge, et s'appelle le F-16 XL. Il a été créé pour voir si les ailes delta conféraient plus de maniabilité que des ailes conventionnelles. « Ça vient de la concurrence féroce qu'il y a eu entre le Mirage 2000 (aile delta) et le F-16. »

ACE COMBAT 3 : ELECTROSPHERE - PRIX 349 F

DESIGN **8** Les appareils sont inspirés des plus connus (F16, Migs etc.), les décors sont réussis et variés.

MUSIQUE ET SON **7** Bruitages très réalistes, musiques planantes, trop peu nerveuses.

DURÉE DE VIE **7** Les missions sont très nombreuses, et les finir toutes relève de l'exploit.

ORIGINALITÉ **5** C'est là que le bât blesse. Pas de réelles nouveautés par rapport aux deux premiers.

JOUABILITÉ **7** La maniabilité au Dual Shock est un régal.

TECHNIQUE **8** Quelques problèmes de raccords dans les replays ! Fluide, beau... parfait.

LE COMPARATIF : LE MEILLEUR DU GENRE CHEZ NOUS.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans des deux premiers. Ceux qui aiment l'idée, mais ne s'y sont pas essayés, ne seront pas déçus.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Ace Combat 3 est une démo technique comme Namco a l'habitude d'en faire. Il reste aussi un très bon jeu, mais qui dans cette version européenne tronquée, ne révolutionne pas la série ni au niveau du gameplay, ni du côté du scénario. Dommage, on aurait aimé une vraie conversion PAL.

Par Sonia Jensen

UM JAMMER LAMMY

EDITEUR : SONY C.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

A sa sortie, Parappa The Rapper avait fait un carton au Japon, où l'on collectionne les jeux originaux à tendance musicale. En France, il s'était réservé un succès d'estime. Um Jammer Lammy en reprend le principe, mais cette fois, le nouveau personnage du créateur Masaya Matsuura ne vient pas les mains vides. Lammy, guitariste attitrée d'un groupe de rock et héroïne du jeu, va mettre votre oreille musicale à l'épreuve.

Lammy s'incline : elle vient d'être battue par Parappa dans l'épreuve de la coupe de l'arbre.

Um Jammer Lammy : un jeu musical ? Encore un ? Mais qu'est-ce qu'il a de plus que les autres ? Eh bien, justement, son point fort, c'est qu'il transforme votre manette toute grise (pour ceux qui ne seraient pas passés à la gamme colorisée) en véritable guitare de scène ! Il fait de vous le guitar-hero d'un soir, même si vous n'avez jamais su lire trois lignes de solfège, ni aligner Au Clair de la Lune sans fausses notes. Attention, n'en oubliez pas pour autant une donnée essentielle : il faudra impérativement avoir le sens du rythme pour s'en tirer avec brio. Rappelons le principe : vous devez appuyer sur les touches de votre manette en vous référant au rythme des paroles des chansons de chaque épreuve. En bref, regarder les symboles à l'écran et reproduire la séquence de touches de façon synchrone pour simuler le phrasé guitaristique. Plus facile à dire qu'à faire.

« J'AI MA GUITARE DANS LA TETE »

C'est une vieille rengaine : la musique adoucit les mœurs. Le parcours de l'héroïne Lammy dans le jeu va être dicté par une série d'événements catastrophes, auxquels elle pourra remédier en enchaînant arpèges et riffs fiévreux. En bref, grâce à son talent... et le vôtre. Au niveau scénaristique, des séquences vidéo viennent ponctuer chaque étape du jeu, leur donnant une dimension plus « dramatique ». Une pizzeria a pris feu ? Qu'à cela ne tienne, Lammy brandit son instrument, qui a revêtu pour l'occasion l'apparence d'un tuyau d'arrosage, et joue tout en écrasant les flammes avec son jet d'eau. Des bébés doivent se mettre au lit ? Lammy se fera une joie de les « bercer » avec une chanson aux accents rockabilly. Lammy a perdu sa guitare fétiche ? Elle va s'employer à en découper une sur un gros tronc d'arbre à l'aide d'une tronçonneuse. C'est au prix de ces quelques efforts que Lammy pourra enfin jouer avec son groupe, Milk Can, au terme du jeu. Mais avant d'espérer l'atteindre, préparez-vous à un parcours chaotique et difficile, musicalement parfant, bien sûr.

DES MODES DE JEU À RALLONGE

Les six petits niveaux de Parappa vous avaient laissé sur votre faim, Um Jammer Lammy arrive au pied levé avec sept niveaux. Mais cette petite différence en annonce une autre : une fois que vous aurez fini le jeu avec Lammy, vous pourrez refaire les six derniers niveaux avec ... Parappa lui-même ! Et en rappeur, forcément, ce qui multiplie par deux l'intérêt des chansons : le rythme et la structure musicale ont ainsi été adaptés à la sauce rap pour toutes les séquences qui le mettent en scène. Outre ce détail fort sympathique, deux autres modes de jeu viennent encore s'ajouter : le mode coopératif et le mode compétition (versus). Le premier propose de compléter une épreuve avec l'assistance d'un personnage (au choix Rammy - la seconde guitariste du jeu - ou Parappa), en jouant à tour de rôle, et sans rivalité. C'est le mode compétition qui lancera les confrontations avec un adversaire, pour la palme du meilleur sens rythmique. Dans les deux modes, le deuxième joueur peut être tenu par la console comme par un joueur « humain », et vous avez le choix entre les deux personnages cités plus haut. La seule fausse note dans ces confrontations, c'est que le mélange des genres (rock et rap) ne sera peut-être pas du goût de tout le monde. Car le ton changera de façon alternative au cours de toute la chanson, passant du phrasé guitaristique au phrasé rap dans un raccord qui pourra parfois faire grincer les dents. Question harmonie, ce n'est pas tellement ça, mais le mélange aura le mérite de réconcilier ceux qui ne jurent que par Parappa, et les fans de guitare purs et durs. D'autant que les phases musicales de Parappa requièrent moins de doigté et de concentration que les parties guitare. De cette manière, des joueurs de différents niveaux pourront s'affronter sans trop d'inégalités.

Quoi qu'il en soit, le jeu n'est jamais lassant, et les musiques enthousiasmantes ne feront jamais naître chez vous le plus petit sentiment d'exaspération. A l'inverse, on se remet souvent joyeusement au jeu, rien que pour avoir le plaisir de les écouter encore.

VOTRE MANETTE EST UNE GUITARE

Jouer : voilà un terme qui n'aura jamais aussi bien collé à un jeu vidéo. Lammy s'illustre aussi bien dans des musiques aux accents rock'n roll, qu'au funk, rythm'n blues, ou hard rock. Les fans de guitare électrique reconnaîtront des détails bien plaisants concernant leur instrument favori. De base, Jammy joue en son saturé, ce qui est l'apanage de la guitare électrique au sens générique du terme. Le premier niveau se présente d'ailleurs comme un défilé des différentes techniques d'attaque des cordes (sons étouffés, slide, vibrato, etc.). Ensuite, chaque épreuve passée vous gratifie d'une pédale d'effet pour votre guitare. Vous pourrez alors alimenter votre chanson en variations que vous serez le seul à lui donner. Parmi ces effets, on compte le flanger (résonance et écho), la distorsion (le son gagne en saturation), l'harmonizer (donne un son crunch), ou encore le wah-wah et la reverb (comme leur nom l'indique...). Et on ne vous a pas dit le plus étonnant : les touches R2 et L2 du paddle sont aussi de la partie ! Avec elles, vous pourrez simuler l'effet de corde étirée (appelé « bend » dans le milieu guitaristique), c'est-à-dire monter ou descendre d'un ton la dernière note ou accord joués. Vous expérimentez ainsi des variations de son à l'infini au cours de vos épreuves, ce qui est proprement extraordinaire. On regrette seulement que ces options géniales n'aient pas donné lieu à une session spéciale, dans laquelle on aurait été libre de jouer sans rythme imposé ni ligne de conduite. C'est le principal reproche que l'on aurait à faire à Um Jammer Lammy, qui reste en de nombreux points un jeu d'excellence. Un titre à conseiller sans hésiter à tout musicien fan de jeux vidéo. Et inversement !

FICHE TECHNIQUE

GENRE	MUSIQUE
EDITEUR	SONY C.E.
DEVELOPPEUR	SONY C.E. (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	INFINIES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A INTÉRÊT À CONNAITRE LES TOUCHES DE LA MANETTE

UM JAMMER LAMMY - 299 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE	
7 Le retour des personnages plats. Un ensemble hautement coloré bien plaisant.	**9** Des sons de guitare variés et fidèlement restitués. Des chansons enthousiasmantes.	**8** Quasi infinie entre potes et poteses. Un mode solo à rallonge.	
ORIGINALITÉ	JOUABILITÉ	TECHNIQUE	
7 Le principe de Parappa est ici dédié à un instrument. Réellement novateur.	**6** Doigté pointu et connaissance sans faille des touches de la manette exigés.	**7** Une modélisation en fausse 3D originale. Possibilité de sauvegarder vos replays.	

LE COMPARATIF : PLUS ENIVRANT QUE PARAPPA, MOINS BON QUE JIMMY PAGE À LA GUITARE.

INSERT COIN !

■ *Um Jammer Lammy a aussi droit à sa borne d'arcade, signée Namco. De « vraies » guitares remplacent la manette (du coup, Parappa ne vient pas y pointer le bout de sa truffe). L'objet, on s'en serait douté, n'est disponible que dans les salles d'arcade de l'archipel nippon. Mais ça prouve une chose : Um Jammer est bien le second titre à succès dédié à la gratte, après Guitar Freaks (Konami), sorti lui aussi uniquement au Japon !* ■

Un exemple des modes de jeu possibles pour un même niveau. Dans le sens de la lecture : Lammy seule, Parappa seul, Lammy et Rammy en mode Versus, et Lammy et Parappa en mode coopératif (Multijoueurs).

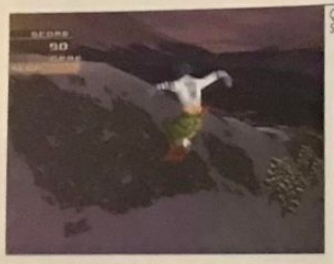
SIX TOUCHES DE LA MANETTE SOLLICITÉES. SIX CORDES, ÇA NE VOUS RAPPELLE RIEN ?...

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ont adoré Parappa et qui ont un manche de guitare greffé au bout du bras.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Cette digne suite de Parappa investit un nouveau style avec perfectionnisme et sens du détail. Un jeu à réserver aux fans de gratte et de musique aux accents rock. Le principe d'interaction musicale reste l'une des plus belles réussites du jeu.

Par Jean Santoni

Bis repetita : les joueurs PlayStation sont toujours en quête du jeu ultime de snowboard, dont aucun n'atteint ce statut, Tignes MTV Snowboarding est toutefois parvenu à retenir notre attention. Explications.



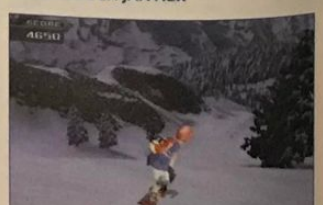
Que des riders fictifs pour Tignes MTV Snowboarding, c'est Sony qui a chipé toutes les licences pour Cool Boarders 4 !

On peut « grinder » sur les hand-rails et les troncs d'arbre. Les variations sont nettement moins nombreuses que dans Tony Hawk.

TIGNES MTV SNOWBOARDING

Lorsqu'une nouvelle simulation de snowboard débarque sur le marché, j'ai plutôt tendance à pousser un soupir de résignation, comme si tout espoir de jouer au jeu de mes rêves était perdu. Pessimiste moi ? Il y a de quoi ! Et qu'on ne nous fasse pas avaler que les capacités de notre bonne PlayStation ne permettent pas d'aller au-delà d'un Cool Boarders 3. C'est juste une question de talent et de maîtrise du sujet. Il suffit de jouer quelques minutes à Tony Hawk's Skateboarding pour s'en convaincre. Mais cessons de ronchonner et de radoter pour disséquer Tignes MTV Snowboarding.

EDITEUR : THQ
DISPONIBLE EN JANVIER



Les pistes sont larges, à vous de les exploiter.

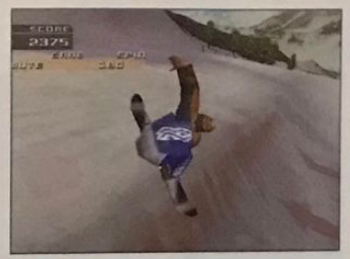
UN JEU DYNAMIQUE

Ce titre édité par THQ (cancre notoire de la scène vidéo-ludique) n'est autre que la suite de X Games Pro Boarders. Souvenez-vous, ce petit jeu de glisse sorti au mois de mars dernier s'apparentait plus à une vitrine publicitaire pour les grandes marques du milieu (K2, Salomon, Airwalk et toute la clique), qu'à une véritable œuvre ludique. Difficile de ne pas avoir d'a priori et pourtant, les développeurs de Radical ont su tirer des enseignements de leurs erreurs passées. Pour tout vous dire, Tignes MTV Snowboarding se révèle être une excellente surprise. Pourtant, d'un point de vue strictement technique, les choses n'ont pas évolué. Le moteur de jeu est identique certes, on retrouve globalement le même rendu graphique. La gestion des caméras dynamiques en revanche a totalement été corrigée. Pour cette suite les développeurs ont donc opté pour plusieurs points de pivot. Résultat, la caméra suit le relief de façon très naturelle et offre un champ de vision optimal. Ces mouvements de caméra associés à la rapidité du moteur 3D procurent des montées d'adrénaline vraiment trippantes.

I'M RIDING FREE, YEAH !

Pour ce qui est de la configuration des différentes pistes, Radical a joué la carte du réalisme et a voulu coller le plus possible à l'esprit free-ride en proposant des maps très larges. L'immensité de la montagne est donc plutôt bien restituée. A l'inverse de Cool Boarders, le joueur n'a jamais l'impression désagréable d'être restreint à un simple goulot étriqué. Un bémol cependant, les pistes auraient gagné à être un petit peu plus longues et plus nombreuses (5 pistes seulement), on pourra également reprocher l'absence de passages dans la poudreuse, et le manque d'alternance de revêtements... D'autre part, il n'y a aucune reproduction virtuelle des boulevards enneigés de Tignes. Le nom de la station sur la boîte, c'est juste une question de marketing !

Les attitudes des riders sont beaucoup plus naturelles que dans Cool Boarders 4.

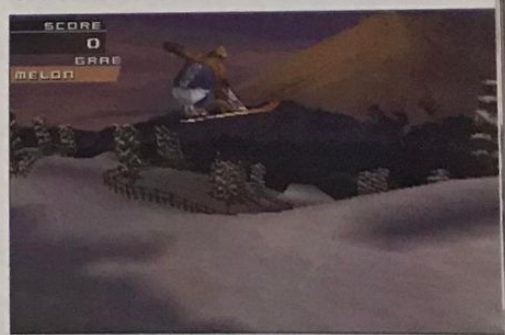


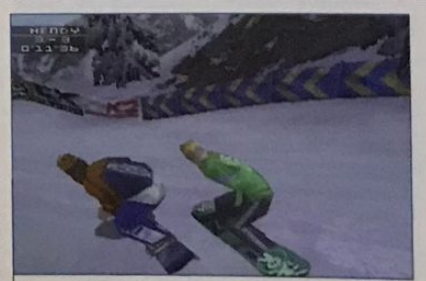
DES DÉFAUTS MAIS...

Les épreuves quant à elles ne dépayseront pas les habitués du genre. Malheureusement, toutes les compétitions ne présentent pas le même intérêt. Si les sessions de Free-style (Half-Pipe, Slope Style et Big Air) sont inattaquables sur le plan ludique, le Boarder X, lui, ne présente strictement aucun intérêt ; l'inertie de votre board n'est effectivement pas suffisamment prononcée, la neige n'offre pas beaucoup de résistance non plus. C'est la principale faiblesse de ce titre. Sinon, concernant les tricks, il y a largement de quoi s'envoyer en l'air, même si encore une fois les possibilités demeurent nettement inférieures à celles de Tony Hawk's Skateboarding. Les développeurs ont toutefois su ne pas se limiter à ce qui avait été déjà fait auparavant. Ils ont, en effet, pensé à intégrer une touche de « Style » à l'interface des figures. En fait, il est possible d'interrompre une rotation pour marquer un grab pendant quelques secondes - vous avez intérêt à avoir de l'amplitude - puis reprendre la rotation, et même l'accélérer. Un petit plus qui permet d'apporter une touche de technicité à un gameplay quand même très typé arcade. Et puis il y a l'éditeur de snow-park (cf. encart). Enfin, tout ça pour dire que si on recherche un jeu de snow fun et pas trop prise de tête, on peu largement se laisser tenter.

LE PARCOURS DU COMBATTANT

■ *En plus du half-pipe, des sessions de free-ride, du Boarder X, des concours de big-air et du slope style, Tignes vous offre la possibilité de créer votre propre snow-park au moyen d'un éditeur ultra simple d'accès. Une option vraiment originale et intéressante qui espérons-le se retrouvera dans les prochains jeux de glisse. Pour construire le snow-park de vos rêves et effectuer des transferts de folie, l'éditeur vous propose différents types de modules (des hand-rails, des tables, des troncs, des kickers etc.). Vous avez également la possibilité de parsemer la descente de pièges naturels comme des champs de sapins. Le tracé, lui, est imposé et il n'est pas possible de modifier les conditions météorologiques. On aurait aimé pouvoir placer des crevasses ou des half-pipe, tant pis...*■





Les runs de Boarder Cross sont carrément soporifiques.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui recherchent un jeu de snowboard 100 % arcade.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
7 Malgré des modèles de glisse un peu simplistes, Tignes MTV Snwoboarding procure des sensations intéressantes. Les pistes sont larges, les mouvements de caméra accompagnent bien l'action et la maniabilité ne pose aucun problème. Un bon jeu de glisse.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE SNOWBOARD
EDITEUR	THQ
DÉVELOPPEUR	RADICAL ENTERTAINMENT (U.S.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON ENVOIE GRAVE DANS LA PEUF !

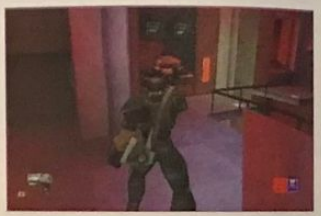
TIGNES MTV SNOWBOARDING - 349 F

DESIGN	7	MUSIQUE ET SON	7	DURÉE DE VIE	7
Les riders ont un bon look et le design des pistes est plutôt réaliste.		Des bruitages très dynamiques et du skate-core de qualité.		Les combinaisons de tricks sont nombreuses et le championnat est assez corsé.	
ORIGINALITÉ	6	JOUABILITÉ	8	TECHNIQUE	7
Cette note vaut pour l'éditeur de snow-park. Une première dans une jeu de glisse.		Une prise en main hyper intuitive et des angles de caméra qui ne gênent pas.		Moteur de jeu rapide et suffisamment fluide, système de caméra bien pensé.	

LE COMPARATIF : MIEUX QUE X GAMES PRO BOARDERS, MOINS BIEN QUE TONY HAWK'S SKATEBOARDING.

Par Grégory Szriftgiser

Fighting Force 2 n'a pas d'énormes prétentions. C'est un jeu d'action, tirant au final plus sur l'exploration, avec une réalisation technique agréable et un gameplay des plus simples. De quoi jouer sans se torturer l'esprit...



FIGHTING FORCE 2

EDITEUR : EIDOS
DISPONIBLE EN JANVIER

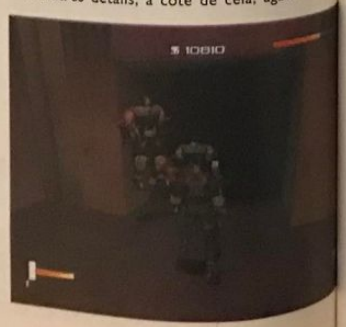
En cherchant un minimum, certaines grilles dissimulent des couloirs secrets.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION
EDITEUR	EIDOS
DEVELOPPEUR	CORE DESIGN (GB)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON AVANCE ENCORE ET TOUJOURS ET DÉJÀ LA ROUTINE

Le premier Fighting Force avait tenté de raviver le fameux genre des beat'em all, sauce Double Dragon et autres Streets of Rage, ces jeux où l'on avance en cassant du vilain. Le résultat fut agréable, mais loin des espérances des anciens fans de ces jeux en 2D, qui sacrifiaient les pièces de 10 francs dans les obscures salles d'arcade. Probablement conscient de son relatif échec, Core Design (Tomb Raider), a quelque peu changé le principe de cette suite. S'il s'agit toujours d'action, elle n'est plus aussi présente, plus aussi exclusive. Autrement dit, Fighting Force 2 cherche à approfondir un genre qui ne peut que difficilement l'être. L'époque et l'ensemble du background ont quelque peu été transférés dans un futur proche, et seul, un des personnages originaux est resté : Hawk. Ce dernier a troqué sa chemise de bûcheron et son jean délavé pour une tenue kevlar de SWAT (troupes d'interventions U.S.). Plutôt que de jouer les casseurs rebelles et idéalistes il sert désormais en toute bonne foi le gouvernement. Même les soixante-huitard ont fini comme ça alors on ne lui en voudra pas. Dommage, la brute et les deux personnages féminins de Fighting Force ne manquaient pas de charme. Pourquoi les avoir supprimés ? La question restera sans réponse, mais pas sans conséquences. Varier les plaisirs ça se fait à tous les niveaux, et le joueur l'apprendra à ses dépends avec Fighting Force 2... En outre, le mode deux joueurs qui faisait le charme du premier opus disparaît lui aussi de cette nouvelle édition. Des contraintes techniques qui ont poussé l'éditeur à simplifier le simple.

SIMPLIFIER LE SIMPLE

Fighting Force 2 nous laisse un sentiment mitigé. A le voir tourner, il faut bien avouer qu'on se sent irrésistiblement attiré. Bien réalisé, le jeu offre des environnements propres, des animations fluides, et un habillage attrayant. De quoi donner envie. Chaque niveau est introduit par une petite scène temps réel, accompagnée des commentaires de Hawk (petit frère de Rambo, visiblement), et en outre la possibilité de casser un peu tout et n'importe quoi dans les niveaux est la bienvenue bien qu'il ne s'agisse là que d'un détail. Mais certains autres détails, à côté de cela, agacent,

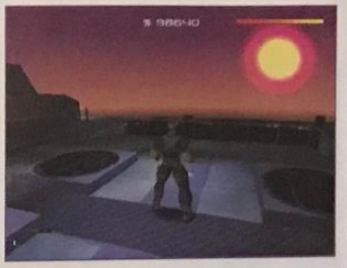


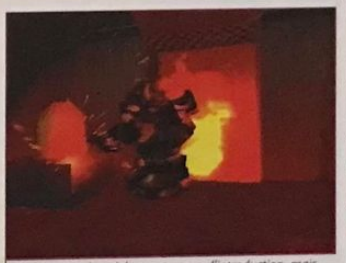
L'accès à la vue subjective ne restreint pas les possibilités de déplacement à zéro. Les pas chassés restent disponibles.

comme l'obligation systématique de casser toutes les caisses du jeu pour avoir des armes, toujours cachées à l'intérieur. Du coup, on passe beaucoup de temps à exploser toutes ces foutues caisses pour ne pas manquer de ressources, plutôt que d'avancer dans le jeu et le rythme de l'action retombe ainsi très vite. Ce genre de petites erreurs (le faible nombre d'ennemis, qui réagissent peu ou pas du tout, les clés cachées dans des objets), prennent malheureusement trop vite le dessus sur les qualités du jeu. Enfin, pour en finir avec la partie pamphlétaire de ce travelling, il faut avouer que la difficulté bien connue des développeurs de ce genre de jeu n'a pas été des mieux contournées par Core. Je veux bien sûr parler de l'aspect répétitif d'un gameplay trop simpliste, qui sans une bonne dose de créativité, qu'elle soit graphique ou autre, tourne trop vite à la séquence porte, baston, clé, porte, baston, boss, nouveau niveau... Bien entendu, avec Fighting Force 2, il faut intercaler régulièrement la constante « casser des caisses » dans l'équation. Malgré tout, Fighting Force 2 reste un jeu agréable, à plus d'un titre.

DE LA BONNE VOLONTÉ

Il est clair en effet que les développeurs ont tenté de bien faire. A vrai dire, j'ai plus l'impression qu'ils ont voulu faire leur boulot correctement dans la simplicité, que tout rater en en faisant trop, syndrome aboutissant immanquablement au jeu « bourré d'idées mais injouable ou très laid. » Cependant, il faudra savoir rester conciliant pour pardonner ces mauvais points, et se concentrer sur les bons. Ces derniers, outre la réalisation, incluent également une durée de vie certaine, sans pour autant pousser la difficulté dans le frustrant, quelques scènes de plate-forme pour tester l'habileté au saut et au timing, et une certaine sensation de toute puissance lorsqu'on abat en quelques secondes trois





Les boss ont droit à leur cut scene d'introduction, mais les premiers ne sont pas très difficiles à vaincre.

brutes gardant une salle. Ce sera pourtant assez maigre pour les fans d'action pure, pour lesquels exploser des caisses et explorer de vastes niveaux restera trop simple pour ne pas dire carrément simpliste. Ceux-ci se rabattront plutôt sur un One bourré d'effets spéciaux et disposant d'une mise en scène hollywoodienne. Ceux, en revanche, qui apprécient l'exploration, les jeux simples et bien réalisés y trouveront du plaisir. Core Design signe donc là un titre proprement fini, pas toujours passionnant mais avec lequel on passe de longs moments. Autant dire qu'on en a pour son argent ce qui, pour de nombreux joueurs, reste l'essentiel.

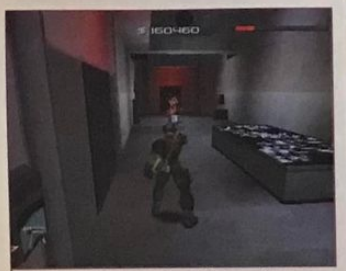
LES REGRETS

■ *FF2 avait de quoi attirer le joueur. Mais les quelques points suivants l'empêchent d'atteindre les hautes sphères si prisées des jeux à acheter absolument.* ■

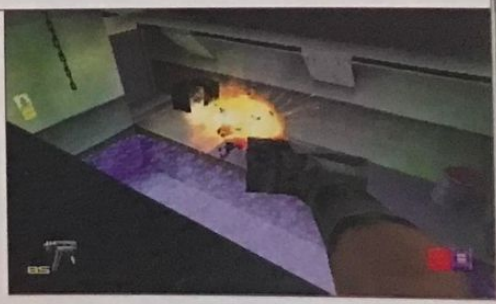
UN SOFT DÉVELOPPÉ PROPREMENT, MAIS QUI MANQUE D'IDÉES ET DE CONTENU

Les développeurs ont prévu le cas de l'ennemi dans le dos qui ne laisse pas le temps de se retourner : deux pressions sur arrière, et hop.

Des effets spéciaux particulièrement bien réalisés.



Côté interactivité avec le décor, FF2 est parfait : tout ou presque est destructible, avec des effets très réussis.



FIGHTING FORCE 2 - 369 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
6 Les ennemis manquent un peu de variété et de clarté graphique. Décors réussis.	7 Musiques discrètes, bruitages appropriés, voix françaises réussies.	7 Des niveaux très vastes, de quoi tuer de l'ennemi pendant de longues heures.
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
2 J'ai beau chercher, je ne vois aucune trouvaille méritant une note plus élevée sur ce point...	6 Globalement réussie. On reprochera pourtant au personnage sa lenteur.	7 Bien au-dessus de la moyenne, et des effets très soignés.

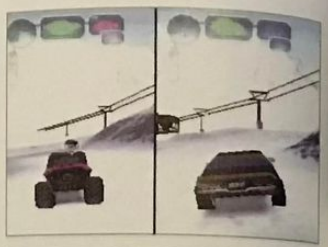
LE COMPARATIF : MOINS FRÉNÉTIQUE QU'UN ONE, MIEUX RÉALISÉ QU'UN FIGHTING FORCE 1.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ne rechignent pas au répétitif. Fans d'action pure s'abstenir, FF2 n'a pas un rythme frénétique.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Plus grand-chose à voir avec le premier volet. Cette suite, bien mieux réalisée, s'avère plus réussie, mais reste assez pauvre à de nombreux niveaux. Les armes ont beau être variées, et les niveaux très vastes, difficile de ne pas s'ennuyer de la routine porte-ennemi-clé-porte. Un jeu sympa.

Par Xavier Brun

Presque dix-huit mois se sont écoulés avant que Vigilante 8 ne revienne pour une seconde offense. Une fois de plus, les éditeurs jouent la carte de la sécurité, en préférant une suite à une production plus originale et par conséquent plus risquée.



Avec l'aéroglisseur, de nouveaux endroits deviennent accessibles.

Chaque véhicule possède ses propres caractéristiques (petit bonus : les grands véhicules rapportent des points de réparation).

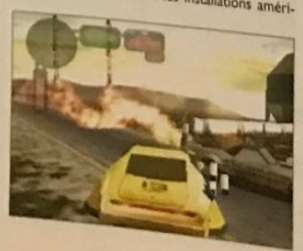
VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE

EDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBLE EN JANVIER

Voyager dans le temps, un projet prétentieux pour le commun des mortels, qui, même en l'an 2000, reste confiné aux domaines de l'utopie. Pourtant, voilà qu'aujourd'hui les Coyotes, les Vigilantes et les Drifters détiennent ce privilège. Comme quoi il ne faut jamais désespérer du génie humain. Surtout lorsqu'il s'agit de faire la guerre et de venir exterminer son voisin. C'est dingue comme on peut être imaginatif dans ces cas-là. Des affrontements vont donc avoir lieu dans différentes régions des Etats-Unis. Certains tenteront de prendre le contrôle d'OMAR (un conglomérat pétrolier) et de détruire les installations américaines, alors que d'autres se démèneront pour imposer la paix et que les derniers protagonistes de l'affaire feront tout pour retrouver le leader adverse et le faire voyager dans le temps afin de le juger. Simple. Pour régler ces différends (était-il vraiment nécessaire de nous concocter ce genre d'histoire ?) une seule solution s'offre à ces routiers d'hier et de l'an 2017 : la destruction totale et sans rémission et le tout en voitures s'il vous plaît. Mais comment s'y prendre avec plus ou moins de classe ? C'est ici que réside tout l'intérêt (limité) du jeu ! Attention, ça va chauffer !

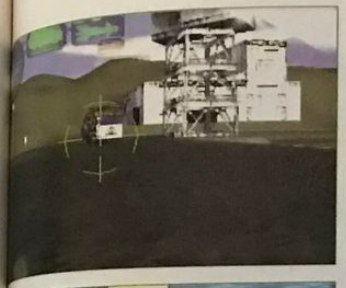
FICHE TECHNIQUE

GENRE	COURSE/TIR
EDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	LUXOFLUX (U.S.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON ESSAIE DE SORTIR DES COMBOS



STAYING ALIVE

Vigilante 8 : Seconde Offense propose différentes options de jeu. Le mode Arcade permet de braver de un à douze rivaux. Chaque fois que l'un d'entre eux est détruit, un bonus dit « points de la dernière chance » (salvage points) peut être ramassé. Vous remportez de deux à dix points, selon la difficulté choisie (facile, moyenne, dure), à chaque fois que vous éliminez un de vos adversaires. Il existe ensuite quatre catégories de points : accélération, vitesse, bouclier et système anti-détection. A cinquante points, vous obtenez de nouveaux équipements : pneus larges, becquets arrière… Si vous atteignez les cent points de partout, à vous le nouveau châssis très compétitif ! Si vous êtes détruit, vous perdrez un des bonus que vous avez durement gagnés. Alors, un conseil : n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement, si vous voulez « customiser » au maximum votre (vos) engin(s). Bref, autant dire qu'il va falloir véritablement gérer votre équipement et que c'est là l'une des rares originalités de ce titre. L'autre mode qui tient en haleine est la Quête. Il consiste à remplir les trois objectifs indiqués au début de chaque mission.



Le rugissement du bolide customisé au maximum va se faire entendre.

LE CHOIX DES ARMES

Poursuivre, tirer, shooter, pilonner, détruire. Que de jolis verbes ! Mais que faut-il pour réaliser toutes ces actions ? Je vous le donne en mille, de bonnes grosses armes ultra puissantes. En plus de la mitrailleuse standard, six armes (jusqu'à trois en même temps) peuvent équiper les véhicules : missiles, roquettes, mortiers, canons, mines et flammes. En fonction de la quantité de munitions en stock, il s'avérera nécessaire de sortir des combos (voir encart), afin d'occasionner de plus amples dommages. Attention, les Coyotes sont unis comme les doigts de la main et se portent secours en cas de danger. Si vous focalisez toute votre hargne sur une même « caisse », vous risquez fort de sentir quelques secousses dans le train arrière ; ce que la plupart d'entre vous trouveront très déplaisant ! Ces véhicules sont assez farfelus : camion benne, camping-car, bus, collecteur lunaire, limousine… tout comme les missions telle Winter Games, dans laquelle il faut établir des records de bobsleigh, de saut et de vitesse pour terminer entièrement le niveau. Chaque surface requiert souvent un équipement particulier. Pas d'inquiétude, les icônes sont disséminées dans tous les niveaux, permettant d'aller sur l'eau, sur la neige ou encore dans les airs. Du grand n'importe quoi entrecoupé d'explosions spectaculaires.

De nombreux endroits secrets, visez l'écran de cinéma !

UN CHEMIN SEMÉ D'EMBUCHES !

Malheureusement, de nombreux problèmes d'affichage gêneront vos entreprises. Les icônes nécessaires à la bonne continuité des niveaux apparaissent parfois tardivement. De plus, il est difficile de repérer un adversaire qui se trouve à portée de canon de votre véhicule. Malgré une assez bonne jouabilité, votre engin pourra se trouver propulsé et « scotché » à des hauteurs faramineuses, alors qu'un petit bout de terre se dressait devant vos roues ! Mais que s'est-il donc passé ? Les passages à travers les murs et à travers les autres concurrents sont légion dans ce soft, ce qui ôte une grande partie du fun que l'on était en droit d'attendre. Techniquement, ce Vigilante reste très en deçà de nos attentes et de nos exigences. Le premier Vigilante était amusant, un an et demi après, on s'attendait à plus de nouveautés, plus d'innovations. Au contraire, on se retrouve avec un titre qui laisse une désagréable impression de déjà vu, le tout accentué par une réalisation technique plus que moyenne. Il eut été bienvenue de paraître plus original et plus audacieux. A se reposer sur ses lauriers, on y laisse parfois des plumes.

VIGILANTE 8 : 2ND OFFENSE- 299 F

DESIGN	**7** Des décors originaux et variés. Bonne modélisation des véhicules.	MUSIQUE ET SON	**6** Musiques country, rock, gitanes… et des bruitages assez biens rendus.
DURÉE DE VIE	**5** De longues quêtes pour tous les personnages, mais trop répétitives.	ORIGINALITÉ	**3** Chaque engin est caractérisé par des attaques uniques.
JOUABILITÉ	**6** Pilotage et utilisation des armes ne posent aucun problème.	TECHNIQUE	**3** D'énormes bugs d'affichage à répétition. Etonnant en l'an 2000.

LE COMPARATIF : MOINS AMUSANT QUE DESTRUCTION DERBY 2.

TIPS FACILES ET UTILES

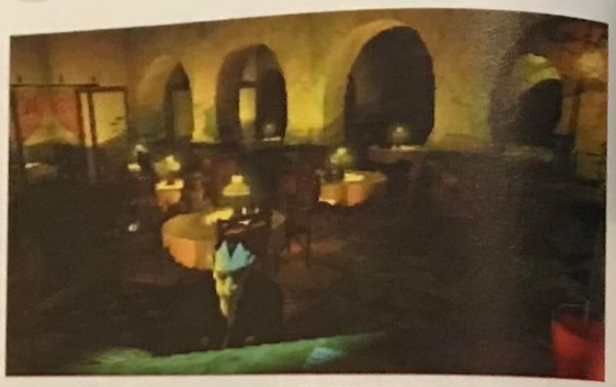
■ *Lors de chaque chargement de niveau, une astuce est indiquée au bas de l'écran. Ces « tips » concernent souvent des combos pour les armes spéciales ou encore une meilleure façon de piloter. Lisez-les et notez-les, si vous voulez par la suite exécuter avec brio tous ces coups spéciaux, et par là même vos concurrents. Toutes les manipulations se réalisent avec trois directions sur la manette + la mitrailleuse. Par exemple, avec les missiles Interceptor, on peut déclencher l'Afterburner en faisant haut, haut, haut + mitrailleuse (permettant une accélération époustouflante) ; le Wall of flame (avec le Flamethrower) s'effectue par : droite, gauche, droite + mitrailleuse (dresse un mur de feu devant votre véhicule). Allez, un petit dernier pour la route, le Road Runner (utilisez les roquettes Bull's eye) : haut, bas, bas + mitrailleuse. En tout, trois combos sont allouées pour chaque arme spéciale.* ■

Les véhicules se dégradent au fur et à mesure des attaques. Un plus.

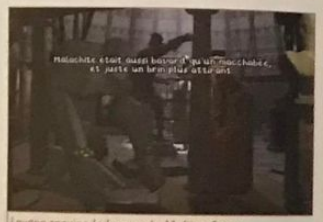
POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de tirs qui font plein de bruits et de couleurs.

5 **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
De l'arcade pure et simple, avec des explosions, des destructions massives, pour tous les adeptes de paysages chaotiques. Voilà le concept basique de Vigilante 8 : Second Offense. Une suite trop similaire au premier épisode.

Discworld Noir sort tout droit de l'imagination de Terry Pratchett, auteur britannique d'une série de romans dont Discworld est le plus célèbre. L'ambiance particulière nous plonge au cœur de complots inquiétants auxquels le détective Lewton devra confronter les habitants de cette drôle de planète. Ah, j'oubliais, vous êtes mort.



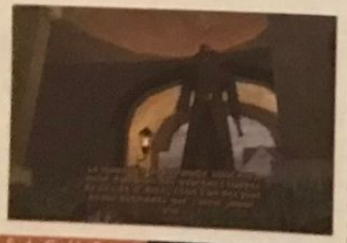
Discworld Noir est le troisième jeu inspiré de l'univers créé par Terry Pratchett, même s'il n'existe aucune continuité entre ces trois volets. Les deux premiers épisodes ont été publiés par Psygnosis, avant que GT Interactive ne récupère cette toute dernière version après le départ de Psygnosis de la scène vidéo-ludique. Bien sûr, on retrouve les personnages des romans de Pratchett, mais ce dernier a laissé libre cours aux développeurs de Perfect Entertainment pour imaginer la ville d'Ankh Morpork, pierre angulaire de toutes les intrigues de ce Discworld Noir. Lewton, le personnage



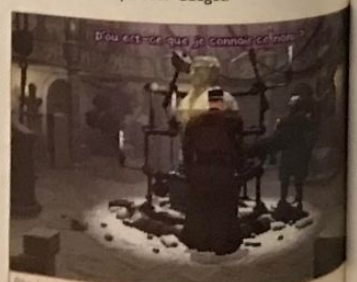
Lewton taquine la langue de Molière façon « Les Grosses Têtes »

DISCWORLD NOIR

EDITEUR : GT INTERACTIVE
DISPONIBLE EN JANVIER



moi en ce moment. Il vous faudra alors supporter le sale caractère de votre personnage avec ses remarques misogynes et assez méprisantes. Toute une atmosphère. Une enquête avec de drôles de zigues, des dialogues à la Audiard, genre les Tontons Flingueurs pour retrouver Mundy, voilà votre destinée. L'enquête va révéler de nombreuses intrigues parallèles dont la découverte vous entraînera dans les bas-fonds d'une cité sombre, glauque qui nous fait dire que ce Discworld Noir porte sacrément bien son nom. On se croirait dans un polar des années 50, avec le détective Lewson chargé par la jolie pépée Carlotta de retrouver son amant Mundy. Ce dernier s'est, paraît-il, fait la malle avec une drôle de minette. Le décor classique est saupoudré d'une pointe d'exotisme, puisque la scène se déroule dans la ville d'Ankh Morpork, que je n'ai pas encore réussi à répertorier sur ma mappemonde. On clique ici ou là, on clique pour obtenir des informations mais les autochtones ne sont pas très coopératifs et, vous l'apprendrez à vos dépens, parlent souvent pour ne rien dire et sont assez susceptibles. Le comble. La musique colle bien à l'ambiance, genre piano et saxophone, et les décors accentuent

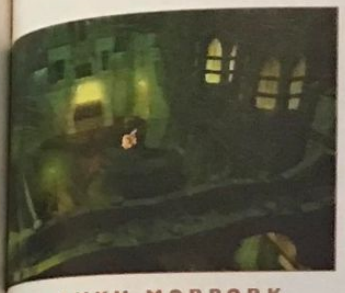


Abordon le sculpteur a perdu son cerveau au fond d'un cerveau... Ne comptez pas sur lui pour obtenir des informations.

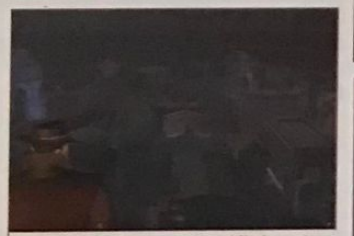
seur sur toute la surface de l'écran. C'est un peu le côté laborieux de la chose. Je sais, il faut être méticuleux pour mener une enquête, mais là, ça confine à la manie obsessionnelle. Ou peut-être ne suis-je qu'une piètre détective... Moi qui pensais embrasser une nouvelle carrière. Va falloir me faire à l'idée que je ne serai jamais le nouvel Inspecteur Gadget.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	ENQUETE
EDITEUR	GT INTERACTIVE
DEVELOPPEUR	PERFECT ENTERTAINMENT (US)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON PREND DES VITAMINES POUR NE PAS S'ENDORMIR.



La première fois que vous rencontrez Chicard chez Sam, il sirote tranquillement une petite blonde.

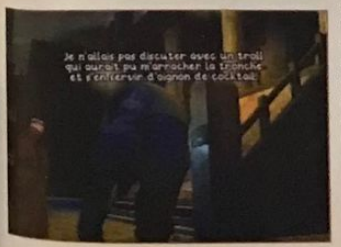


Le Mausolée des Sélacians recèle un drôle de mystère.

ANKH MORPORK INHABITANTS

Je suis plutôt de nature calme, mais les indigènes du Disque-monde Noir ont eu tendance à me taper sur les nerfs, avec leurs discours sans queue ni tête. Pourquoi ressentent-ils le besoin de philosopher sur l'air du temps au lieu d'aller directement à l'essentiel ? D'ailleurs, un certain Gobelalune nous apprendra que la vérité est ailleurs et qu'il ne faut faire confiance à personne... On peut noter que l'inspiration était au rendez-vous. De nombreux calembours jalonneront les interrogatoires, prenez donc votre mal en patience ! J'espère que les fans de Terry Pratchett y trouveront leur bonheur. Les autres risquent de se perdre un peu dans les explications fleuves des complots, putschistes, traîtres, trolls et autres golems qui peuplent ce bas monde en forme de disque. Pour garder les idées à peu près claires, Lewton note dans son calepin toutes ses remarques pertinentes et ses indices qu'il peut superposer pour obtenir de nouvelles pistes. Vous découvrirez, au gré de vos pérégrinations, que l'affaire initiale de disparition n'est que la partie visible de l'iceberg. La partie la plus conséquente révèlera un imbroglio de situations complexes pour votre cortex. J'exagère un peu, car les questions à poser vous sont données au fur et à mesure. En restant concentré sur ses objectifs, on arrive donc à progresser. Les énigmes se superposent logiquement et en inspectant les alentours méticuleusement on trouve ainsi son bonheur. Même si la situation semble désespérée, il y a toujours une issue ; n'oubliez pas de poser toutes les questions et de confronter les indices pour progresser. Une fois encore, il suffit d'avoir de la méthode pour avancer mais ce n'est pourtant pas pour cela que l'enquête est palpitante. Malheureusement, les personnages sont très mal modélisés, on ne peut apercevoir que leur silhouette et on ne distingue pas du tout les traits de leur visage. Ces derniers sont-ils si hideux qu'ils restent dans le flou ? Dommage car les décors sont bien matérialisés et créent un monde parallèle obscur et néanmoins intéressant. Côté réalisation technique, ce n'est pas la panacée. Ajoutez à cela le caractère répétitif du « je balade le curseur pour trouver l'indice » et vous obtiendrez un jeu d'aventure qui n'en est pas vraiment un. Ce n'est, en effet, pas une aventure au sens propre du terme mais plus une histoire que l'on suit et qui progresse lorsqu'on appuie au bon endroit au bon moment. L'aspect réflexion reste donc ici limité et on ne se sent qu'assez peu l'âme d'un détective dans ce drôle de monde. Si encore le gars Lewton était sympathique... Mais même pas. Dommage qu'il ne puisse rien lui arriver de vraiment grave dans le jeu... ça aurait mis un peu d'ambiance dans toute cette histoire.

Vous n'accéderez à la cave que beaucoup plus tard.



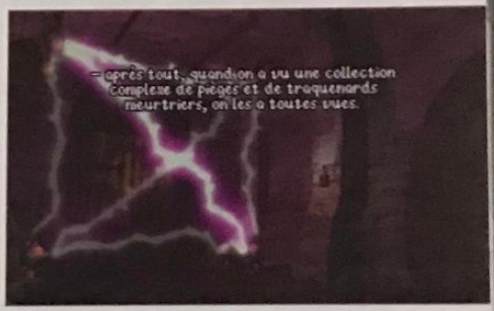
DISCWORLD NOIR - 349 F

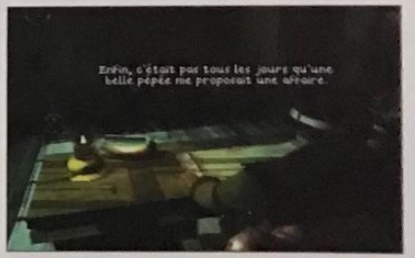
DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE	
6 Un peu sombre quand même, mais les décors sont variés et assez réussis.	5 Un fond musical au saxo et piano pour une ambiance de cocktail ou thé dansant.	6 Les interrogatoires sont très longs. Ça traîne et vous aussi telle une âme en peine.	
ORIGINALITÉ	JOUABILITÉ	TECHNIQUE	
5 Une enquête dans l'univers de Terry Pratchett est une épopée singulière.	5 Des systèmes d'interrogatoire et de recherches par clics fastidieux.	5 Le perso se déplace avec fluidité, pourtant le curseur rame pour superposer des indices.	

LE COMPARATIF : MOINS PRENANT QUE X-FILES, PLUS COMPLET QUE DISCWORLD I ET 2.

LE MONDE DE TERRY PRATCHETT

■ *Le monde de Terry Pratchett est un univers littéraire excentrique peuplé de creatures plus étranges les unes que les autres. Une autre dimension dans laquelle tout le monde aurait déjanté. L'œuvre de Mister Pratchett s'étend sur 23 romans dont 2 ou 3 en préparation sur le Discworld. Le site www.1-spaceweb.com vous plongera dans cet univers si étrange, dont l'adaptation ludique et virtuelle offre un condensé. Discworld Noir est le troisième volet de la saga, un quatrième apus n'est pas envisagé bien que l'auteur originel n'y soit pas opposé.* ■





Le capitaine Jenkins est un rustre qui parle pour ne rien dire.

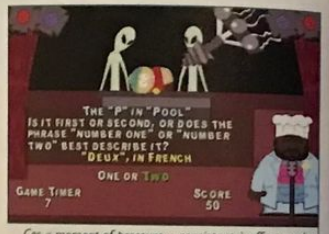
POUR QUEL PUBLIC ?
Les détectives en herbe dont la patience résiste à toute épreuve ou les adeptes de Pratchett.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Après s'être adapté au caractère de cochon du détective Lewton, on s'intéresse aux différentes affaires avec néanmoins des difficultés pour comprendre l'imbroglio des situations et des personnages impliqués. L'aventure reste trop classique pour vraiment passionner.

Re-South Park avec, cette fois, un jeu à vocation culturelle. Enfin, au niveau de la forme. Le problème, c'est qu'un titre intégralement en anglais n'aura que peu de chances de combler les francophones. Du moins ceux qui ne lisent pas couramment l'anglais.

Ce n'est pas l'Académie des 9 ni le Kadox, mais juste le menu des choix de perso. Le jeu, dans son ensemble, fait référence à des jeux télé U.S.

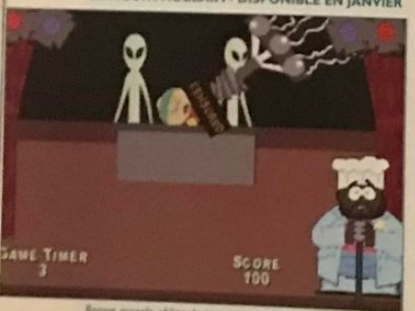
Comedy Centrale a eu le nez creux. Qui aurait pu prédire le succès de South Park ? Le style dessin animé pour jeunes adultes en avait vu d'autres, pourtant. Les Simpsons furent les précurseurs et permirent à la Fox de se dédouaner de l'image de Ted Turner le multimilliardaire, leur PDG. Ils jouaient le rôle des Guignols pour Canal, en somme. Il y a bien eu Beavis et Butt Head, lancé avec fierté par MTV, qui écrasait avec jubilation un bon nombre de tabous et de non-dits. Les connaisseurs pourront citer les plus anecdotiques Family Dog, Profession critique ou Daria, qui ne



Ces « moment of pressure » consistent à effectuer des associations le plus rapidement possible.

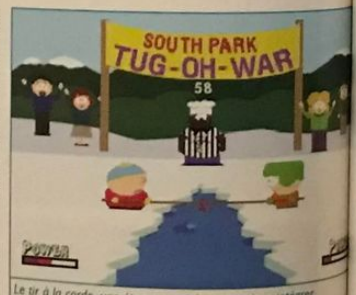
CHEF'S LUV SHACK

EDITEUR : ACCLAIM - DISPONIBLE EN JANVIER



Bonne morale oblige, le jeu est censuré. Des bips pilonnent ainsi les paroles ordurières de Cartman.

connurent pas le triomphe de South Park. A peine un an après leur création, un long métrage fut mis en œuvre aux résultats tout à fait honorables, tant sur le plan commercial (1 million d'entrées en France) que qualitatif. Il est donc logique qu'Acclaim jongle, avec complaisance, sur la vague de l'humour scato et vulgaire de Kyle, Stan, Cartman et Kenny. Qui ne connaît pas les plus fameuses répliques de la série telles que « Ils ont tué Kenny ! », « Ça me troue l'cul. » ou encore « J'vais te latter les couilles ! », bien loin des onomatopées d'Homer ?

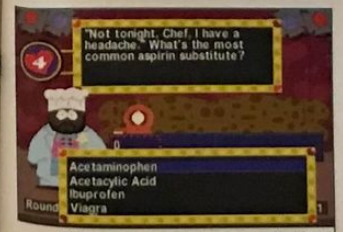


Le tir à la corde, une épreuve qui devrait un jour intégrer les Jeux Olympiques.

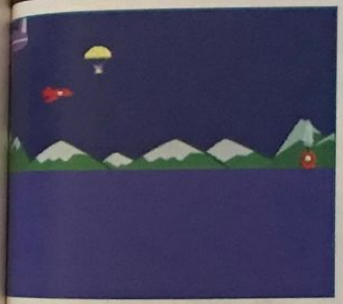
CHASSER SANS BIERE, C'EST COMME PECHER... SANS BIERE

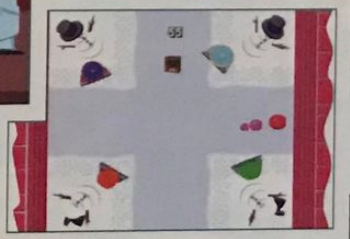
Après un Doom-like et avant un jeu de kart (voir nos Castings), il fallait bien trouver un peu d'innovations de la part de ceux qui ont inventé tant de formules chocs. Chef's Luv Shack en est le rejeton. Le Chef cuistot de la petite ville de bouseux du Colorado a décidé de se lancer dans un jeu télévisé. Les plus âgés d'entre vous se souviendront de La Tête et les Jambes qui combla bon nombre de soirées à une époque où les chaînes de télé se comptaient sur le nombre de nez d'un manchot. C'est un peu le principe qui est, ici, remis au goût du jour mais, bien sûr, avec une pointe de South Park. Se jouant jusqu'à quatre joueurs en même temps, le Chef pose des questions de « culture générale ». Si les questions ne sont pas franchement difficiles, lire une question en 10 secondes, la traduire (puisque l'intégralité du jeu conjugue avec les temps de la langue de Madeleine Allbright), en comprendre les subtilités, jeux de mots et argot s'avèrent assez compliqué avec un niveau d'anglais moyen. Pour être clair, un jeu entièrement en anglais dans lequel la compréhension des textes est primordiale ne séduira que les anglophones.

Heureusement, vous pourrez répondre à la question « What is nougat ? » et aux interrogations concernant les répliques et les situations de la série, si vous êtes un habitué de la série en VO sur Canal+ (à minuit, le mercredi !). Mais si vous voulez épater vos amis, révisez les classiques du cinéma américain, l'anatomie génitale et les différences entre transsexuels et travestis. Voilà de quoi dérouter le vainqueur du trophée Questions pour Un Champion ! Nul à ces Q.C.M., vous êtes la risée de tous ? Qu'importe, des mini-jeux vous permettront de vous rattraper. Au total, ce seront 20 mini-jeux sélectionnés au hasard dans lesquels vous affronterez vos amis : que ce soit au tir à la corde, au bonto, au 110 mètres haies, les épreuves sont variées mais connaissent des illustrations très southparkiennes : les haies de la course sont remplacées par des troncs d'arbre et, pour légitimer le fait de courir très vite, un troupeau de vaches excitées par l'oncle Jimbo vous courent après. Bien sûr, cela finit généralement par un étripage sauvage.



Voilà une question tirée directement d'un Trivial Poursuit ! Mais ne vous fiez pas à cette question, elles sont loin de ce niveau, en général.





TIENS, TIENS, J'AI DÉJÀ VU ÇA QUELQUE PART...

Un bon nombre de ces jeux prend son inspiration des jeux de foire et surtout des jeux vidéo antiques : Bees at the Picnic n'est, en fait, qu'un mauvais Space Invaders, Asses in Space (culs dans l'espace) un succédané d'Asteroids avec pour héros Terrence et Philipp, Bad Kitty une réplique médiocre de Donkey Kong, ou encore Pizza Patrol une faible imitation de Paper Boy... Car si l'idée demeure vraiment bonne, la réalisation, tout juste au niveau des consoles 8 bits d'il y a 15 ans, ainsi que la maniabilité laissent franchement pantois de consternation. Certes, on s'amuse beaucoup au concours du mangeur de tartes qui consiste à s'acharner frénétiquement sur deux boutons de la manette pour dévorer le plus de tartes possible, ou à exercer sa mémoire en répétant les mélodies jouées sur un singe à 4 culs. Mais la médiocrité de la réalisation dessert complètement ces bonnes idées. Reste la présentation, les gimmicks et les références de South Park. Les questions peuvent amuser sitôt comprises, ou atterrer. Ainsi, il peut être amusant de répondre à la question : « Qu'a Charles Manson de tatoué sur le front ? ».

Le plus réussi, dans ce titre, demeure l'ambiance générale tirée des jeux télé, avec le fameux « doublé du jour » ou encore ces « moment of pressure » qui consistent à faire 10 associations en 20 secondes. Pour la première fois, la licence South Park s'avère utilisée avec intelligence, mais le jeu en anglais d'une réalisation catastrophique n'éveillera que de simples sourires pour les aficionados de la série en VO, et non pas les folles soirées promises à 4 à s'invectiver avec puissance et gestes, apanage habituel des jeux multi-joueurs.

MAIS QUE FAIT ISAAC HAYES ?

■ *Alors que dans les années 70, Isaac Hayes faisait partie des grands génies de la Soul Music et qu'on le comparait aisément au très populaire Barry White, le surdoué Curtis Mayfield ou le génialissime Marvin Gaye, ce chanteur en vient à jouer les seconds rôles dans un doublage de dessin animé. Curieuse destinée pour ce roi africain à la voix en or qui se convertit avec fracas à la Scientologie, au début des années 90, pour voir aboutir sa foi en fondant un mémorial à la gloire de L.Ron Hubbart avec Lisa Marie Presley en 1997... C'est Isaac Hayes qui prête sa voix au chef de ce South Park très... « South Park ».* ■

DES MINI-JEUX POMPÉS SUR LES HITS DE JADIS

Le comble du loupé revient à Asses in Space, semblant d'Asteroids que les Anciens connaissent par cœur.

Voilà un mini-jeux qui nous fait regretter les consoles de l'ancien temps.

Paper Boy, jeu médiocre au demeurant, se retrouve parodié ici. On ne livre plus des journaux mais des pizzas...

FICHE TECHNIQUE

GENRE	MULIT-ÉPREUVES
EDITEUR	ACCLAIM
DEVELOPPEUR	ACCLAIM AUSTIN STUDIOS (US)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	NON
MEMORY CARD	NON
SON EN	STEREO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ET SI ON SE FAISAIT UN CINÉ CE SOIR ?

CHEF'S LUV SHACK - 349 F

DESIGN **2** C'est du South Park. Bref, des couleurs criardes, des dessins grossiers comme dans la série.	MUSIQUE ET SON **3** Les vraies voix en VO sont d'une qualité médiocre.	DURÉE DE VIE **3** On a très vite fait le tour des jeux et des questions.
ORIGINALITÉ **6** Un jeu multi-épreuves qui allie Q.C.M. et mini-jeux.	JOUABILITÉ **3** On est en droit d'attendre la perfection en ce domaine, dommage.	TECHNIQUE **2** Juste 15 ans de retard ! Pas la peine d'y revenir.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE TOUT CE QUI SE JOUE À PLUSIEURS À COMMENCER PAR BOMBERMAN.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui parlent couramment anglais, qui ont vu tous les épisodes de la série en VO.

3 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Chef's Luv Shack tient la face quatre secondes grâce à son originalité, mais on passe à côté de nombreuses subtilités de la langue américaine... La réalisation ridicule ne rattrape rien.

Capcom nous a une nouvelle fois concocté un énième Machin Vs Bidule. A notre grande déception, le titre restera dans la même veine que les précédents jeux de combat de l'éditeur.

Le second personnage n'apparaît qu'en de rares occasions. Ici, un combo en duo.

MARVEL VS CAPCOM

EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBLE EN JANVIER

Captain Commando reprend à son compte l'invention du fou Byzantin !

Haaaaa.. Marvel Vs Capcom était l'un de mes jeux de baston favori en arcade ! J'ai du d'ailleurs y laisser un maximum de pièces jaunes et argentés, les mêmes qui m'ont manqué lorsque j'avais besoin de monnaie pour aller à la laverie ! Dans ce fabuleux jeu de combat (dans la plus pure tradition du genre), on pouvait en plus de son héros fétiche, déterminer un second gars avec lequel on pouvait combattre à volonté pour fatiguer son adversaire, ou récupérer doucement de l'énergie, élément indispensable à tout bon jeu de combat. Et en plus de cela, on avait même droit à un troisième personnage qui une fois sollicité, intervenait brièvement pour faire diversion. Ce combattant en option était choisi parmi vingt héros issus de divers titres Capcom dont des personnalités tels que le roi Arthur de Ghost'n'Goblin, le soldat inconnu de Forgotten World ou encore les lutins du jeu d'arcade Three Wonderers. Alors imaginez ma joie lorsque j'ai su que MvsC allait débouler sur Play ! C'est pourquoi le jeu avait plutôt intérêt à assurer sinon...

FICHE TECHNIQUE

GENRE	BASTON
EDITEUR	CAPCOM
DÉVELOPPEUR	CAPCOM (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	8
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SE DÉGUISE EN SUPER-HÉROS !

L'attaque de Venom fouette son adversaire par le plancher !

UN CASTING D'ENFER

Si on fait le compte, Marvel Vs Capcom est le troisième épisode de la série des crossover. Souvenez-vous, il y avait auparavant X-Men Vs Street Fighter, Marvel Vs Street Fighter... Eh bien pour ce dernier opus, vous y trouverez cette fois-ci nos chers Super Héros ricains en lutte contre les personnages des jeux Capcom. Parmi le casting des prestigieuses vedettes et dans le clan amerlocks, nous avons donc le très partisan Captain America et son bouclier kitsch à la Austin Powers, le très cajun Gambit et ses cartes de tarots énergétiques, War Machine (alias Rodey et non Tony Stark), Spiderman et son slip en toile arachnide, l'infâme Venom, Wolverine et son squelette en Adamantium, et enfin le très sophistiqué Hulk. Dans l'équipe Capcom, les protagonistes proviennent des vieux titres du développeur nippon : Chun-Li, Zangiev et Ryu de Street Fighter, Megaman, Captain Commando, Morrigan de Darkstalker, Strider et Jin de Cyberbots. Soit une brochette de quinze combattants hétéroclites qui n'attendent qu'une chose : se taper cordialement sur la tronche !

Dans le décor, les férus reconnaîtront le docteur Willy de Megaman.

UNE DÉCEPTION D'ENFER

Hormis les quatre personnages réellement inédits (Jin, Captain Commando, Strider et Megaman) jouables, le titre n'apporte rien de neuf à la série sur PlayStation. Car si en arcade le jeu proposait de composer des équipes de deux persos interchangeables, et même de déterminer un troisième larron (je vous le rappelle), sachez que sur Play, cette option n'existe plus ! Si on y réfléchit bien, on peut même constater qu'elle n'a en fait jamais existé dans les précédents

Le super combo de Megaman occupe la totalité de l'écran !

Machin Vs Bidule par manque de mémoire vidéo. En effet, cette lacune technique pose un problème en ce qui concerne la quantité des informations (animations, graphismes) à stocker, ce qui vous limite à ne diriger qu'un seul gars (le premier), le second n'apparaissant que brièvement lors d'attaques en duo ou de contre-attaques. Quant au troisième combattant de la mouture arcade, il ne sert à rien ici puisque vous ne pourrez l'utiliser qu'en guise de second renfort ! En bref, il faudra choisir entre les deux alternatives ! Autrement, le mode Crossover (dans lequel on choisit véritablement deux personnages interchangeables durant le duel) vous offre la possibilité d'intervertir véritablement vos héros, mais au sacrifice d'un pénible match miroir du genre Spiderman-Ryu contre Ryu-Spiderman. Au secours !

UNE RÉALISATION BÉTON

Heureusement pour nous, si on se penche cette fois-ci sur la qualité de la production du jeu, Marvel Vs Capcom constitue une véritable leçon de programmation en 2D. Effectivement, les animations des super-héros demeurent très détaillées et font preuve d'un dynamisme sans égal grâce aux nombreux effets spéciaux visuels (explosions, poussières qui se soulèvent, attaques grandioses...). Et le tout bouge parfaitement et rapidement (option Turbo) et ce, sans ralentissements malgré la taille imposante des duellistes à l'écran ! De plus, les graphismes oscillant entre le style Manga et celui des Comics Book s'avèrent une manne bienfaisante pour les yeux. C'est archi-coloré et surtout, très fidèle à ce que proposait la version des machines des cafés ! En ce qui concerne la prise en main des commandes, pas de grands changements en perspective : si vous savez effectuer des quarts de tour à la manette, c'est dans la poche ! Ça reste du Street Fighter ! Pour conclure, MvsC ne séduira donc que les joueurs qui ne possèdent pas encore les épisodes précédents des crossover, les autres risquant de regretter cet air de déjà vu. Reste-t-il encore de nombreux amateurs pour ce genre de titres aujourd'hui en Europe ?

LE MATCH DU PAUVRE

■ *Pour les joueurs qui ne peuvent toujours pas se remettre de l'impossibilité d'intervertir leurs deux combattants, le mode Crossover leur permettra de réaliser leur fantasme. Ironie du sort : pour ce tour de force l'ordinateur sélectionnera automatiquement les mêmes personnages que vous via un vil match miroir ! Cette astuce lui permet ainsi de stocker moins d'informations en mémoire, donc de permettre l'inversion des protagonistes à tout moment.* ■

UN JEU DE COMBAT CLASSIQUE AMPUTÉ DE SES SPÉCIALITÉS

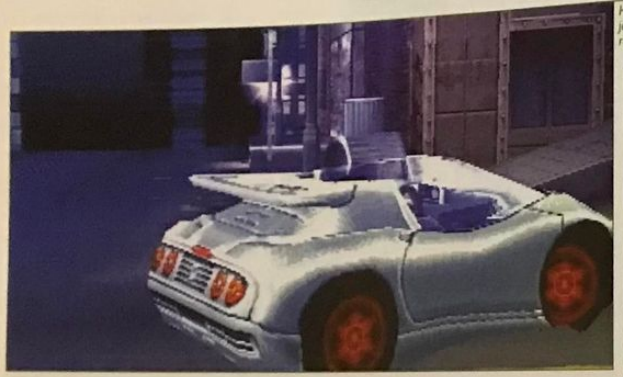
POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui n'ont pas les autres Machin Vs Bidule et qui goûtent pour la première fois au crossover.

MARVEL VS CAPCOM- 369 F

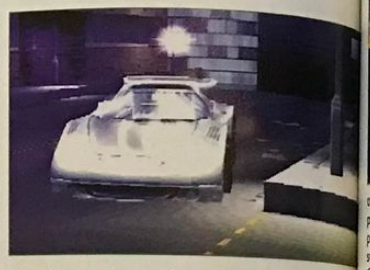
DESIGN	**8** Entre le manga et le comic U.S., les combattants affichent une grâce et un style éblouissants.	MUSIQUE ET SON	**7** Sans être inoubliables, ils servent toutefois bien l'action et donnent de la pêche !
DURÉE DE VIE	**6** Comme tout jeu de combat, on fait vite le tour seul. A deux, c'est une autre histoire.	ORIGINALITÉ	**3** C'est un jeu de combat ! Et on ne peut plus jouer avec trois personnages.
JOUABILITÉ	**8** Classique dans sa prise en main, ce titre ne déroutera pas les spécialistes du genre.	TECHNIQUE	**7** Bien que la taille des personnages soit imposante, tout reste ultra fluide.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE STREET FIGHTER ZERO 3 MEILLEUR QUE MARVEL VS STREET FIGHTER.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
6 Toute l'essence de MvsC en arcade reposait sur son concept. A savoir combattre avec deux gars et bénéficier du soutien d'un 3e en renfort. Ici, on retrouve à peu de choses près la même réalisation mais plus la même recette. Très décevant au final.



Ho la belle voiture ! Les scènes cinématiques nombreuses jalonnent votre aventure. A défaut de qualité, la quantité répond donc à l'appel !



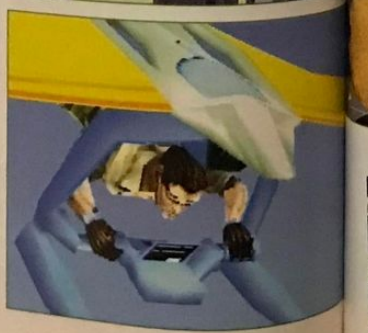
Action n'est pas seulement un homme de terrain, viril et qui réussit tout ce qu'il fait, en plus il demeure l'un des as des platines, l'un de ceux que tout le monde appelle DJ !

Alors que Barbie afflige les joueuses PlayStation, Action Man tente de séduire les petits gars adeptes de jeu vidéo. Action Man s'en tire mieux que la blonde made in Mattel, mais on ne criera pas encore aujourd'jui au chef-d'oeuvre.

Le Père Noël n'en peut plus. Des Furbies par-ci, des Flat Eric par-là, ou encore le petit Guillaume qui a convaincu ses parents de prendre un prêt pour l'achat d'un ordinateur ! Heureusement, Hasbro pense au Père Noël, et sans doute pour avoir plus de cadeaux de leur côté, le numéro 1 mondial du jouet a demandé à Interactive Studios de mâcher le travail du gros joufflu habillé en rouge. En mettant ainsi en scène Action Man, le Big Jim de maintenant, avec tous ses véhicules et toutes les options, impossible de se tromper dans les commandes des enfants !

ACTION MAN MISSION EXTREME

EDITEUR : HASBRO INTERACTIVE
DÉJÀ DISPONIBLE

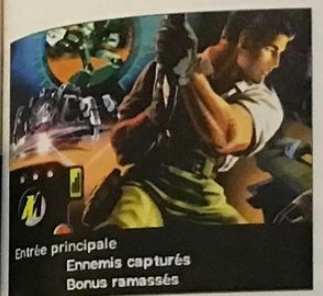


LE PERE NOEL EN AVAIT REVÉ !

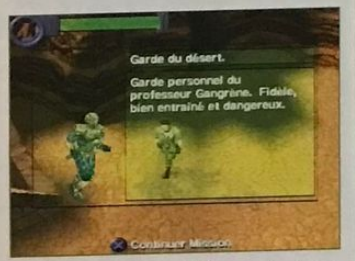
C'est le troisième jeu que développe Interactive Studios sur PlayStation, une firme britannique à l'origine des bons Firo & Klawd (un jeu de plate-forme) et Wargame. Avec Action Man, les programmeurs se sont donc attaqués à un autre genre, en effet ce jeu mélange phase d'action en 3D et passages de pilotage de divers engins, aussi en vente dans le commerce. De la voiture, à la moto en passant par l'hydroglisseur, les courses se déroulent à la façon d'un Grand Theft Auto, vues de dessus. Mais il est ici interdit de faire face à la bonne morale, et logiquement, aucun chaland ne se promène dans les rues des villes par exemple ! En tout, 7 zones de jeu composent Action Man, offrant suffisamment de variété pour ne pas avoir le temps de s'ennuyer. A vous d'employer les bons éléments au bon moment, comme cet arc qui permet à l'aide des jumelles incorporées, d'éliminer des tireurs embusqués ! De nombreuses aides jalonnent le jeu, entièrement en français, ce qui facilite grandement les choses et permet aux plus jeunes de suivre ces aventures. Car le jeu s'adresse clairement au même public qui croit encore au Père Noël. La progression dans le jeu s'avère limpide et peu stressante, sans pour autant être de tout repos. On passe à travers les niveaux, recherchant ce que vos coéquipiers vous indiqueront par radio à la façon d'un Metal Gear. Ce n'est pas le scénario qui transcendera les foules, ni le charisme transparent du héros, ni même la réalisation correcte sans plus.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION
EDITEUR	HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR	INTERACTIVE STUDIOS (G.B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC !)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LE DEUXIEME NIVEAU EFFACE



Les phases de jeu variées se succèdent. Ici, confronté à des snipers, il va falloir faire preuve de rapidité pour continuer ! Mais avec le super-arc-plasma-d'Action-Man-le-plus-grand-de-tous-les-héros, ils vont certainement demander pitié rapidement !



ON A DÉJÀ VU PIRE...

Les graphismes d'une manière globale ne bénéficient pas d'un soin appliqué, mais restent corrects aux vues des prétentions du jeu. Certes les couleurs ne semblent pas du meilleur goût, ni l'esthétique générale. La maniabilité connaît quelques défauts qui sauront vite être oubliés, tout comme l'ambiance du jeu. Comment pouvait-il en être autrement, quand on sait que le personnage principal a été spécialement conçu par des ingénieurs surdiplômés pour que ce jouet plaisent à la majorité des garçons de 6 à 8 ans. Les trous béants du caractère et des qualités d'Action Man demeurent libres pour l'identification personnelle de chacun. Beau concept, commercialement en tout cas, appuyé par une campagne de publicité continuelle. Tous ces facteurs participent grandement au succès de ce GI Jo nouvelle génération, mais se reflètent un peu trop dans le jeu. On s'amuse un instant à progresser dans les nombreux sous-niveaux. Cependant aucun charme ne s'en échappe, cette Mission Extrême est un pur produit commercial, une vitrine du catalogue d'Hasbro médiocrement réalisée. Action Man, à défaut d'être « le plus grand de tous les héros » reste un petit jeu sympathique qui amusera les fans de l'homme en plastique de 25 centimètres de haut et qui vaut toujours trop cher d'après les parents !

La carte sera d'une précieuse aide dans les niveaux plus avancés.

Le détecteur de métaux vous permettra de découvrir des codes secrets qui une fois assemblés ouvrent les sésames de la suite du jeu.

ACTION MAN : MISSION EXTREME - 349 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE	
2 Le orange et le vert sont les teintes de prédilection ! Beurk !	6 Les voix en français assez réussies permettront à tous de suivre les turpitudes du héros.	3 Les pros ne feront qu'une bouchée de ce jeu destiné aux débutants.	
ORIGINALITÉ	JOUABILITÉ	TECHNIQUE	
3 L'alliance des phases d'action et des courses ne date pas d'aujourd'hui.	6 Certains passages d'action sont difficiles à cause du manque de précision des commandes.	4 La réalisation a eu moins d'attention que leurs précédentes productions.	

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE GRAND THEFT AUTO POUR LES COURSES, MOINS BIEN QUE TARZAN POUR LE COTÉ ACTION.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de 6 à 8 ans d'Action Man. Tout a été conçu autour de cette cible !

4 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Action Man Mission Extrême pourra satisfaire un instant les jeunes fanatiques du jouet du même nom. Cependant la réalisation moyenne du soft ne lui permet pas de prétendre à toucher un autre public. Un petit jeu sans envergure et peu passionnant.

perenoel.com LE HIT PARADE DES JOUETS

■ Ce site Internet a eu la très bonne idée de mettre en ligne un hit parade des jouets demandés à Noël, un classement qui se base sur le vote des Internautes. C'est donc pour cette raison que l'ordinateur demeure au zénith de cette liste. De son côté Action Man se situe 33e, dépassé par les GI Jo (24e) et par Barbie. C'est Mattel qui doit faire la fête ! ■

Le jeu commence par une phase de poursuite dans la ville à la Grand Theft Auto. Mais ici on collabore avec la police, une nuance de taille !

Par Karine Nitkiewicz

Après le succès d'Egypte et de Versailles, Cryo imprime sa « french touch » sur Chine, une aventure historique et éducative au cœur de l'Empire du Milieu. Téléporté en 1775 pour élucider un meurtre sordide dans une atmosphère aigre-douce, votre mission devra impérativement être couronnée de succès si vous ne voulez pas retrouver votre carcasse en train de rôtir sur la place centrale.

Voici votre premier interlocuteur Ma. Il vous indiquera les principales directions à prendre dans la cité interdite.

Le Palais de la Pureté Céleste est à voter disposition pour connaître la paix intérieure, sinon passez votre chemin.

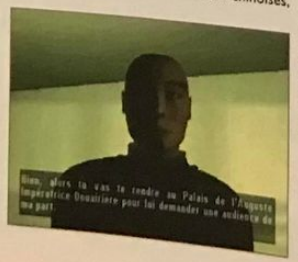
EDITEUR : CRYO/
C+ MULTIMEDIA
DÉJÀ DISPONIBLE

CHINE

INTRIGUE DANS LA CITÉ INTERDITE

Bienvenue dans un monde de culture et de paix intérieure. Un monde merveilleux où il suffit de cliquer sur un objet ou un personnage pour connaître tous ses secrets. Vous aurez dès lors compris que vous n'êtes pas dans un jeu d'action et de rebondissements, mais plutôt dans une épopée contemplative et néanmoins pittoresque. Vous, alias Anjiing, étiez en train de goûter paisiblement à la quiétude d'une fin d'après-midi, méditant sur le coucher du soleil, lorsque, subitement, on vous fit appeler auprès du bureau des placets pour vous nommer non pas calife à la place du calife, mais surintendant, suite à l'assassinat du chef eunuque Wang. Mais que se passe-t-il ? Cette intrigue naissante a pour but de vous balader à travers la cité impériale pour approfondir vos connaissances sur le mode de vie des différentes castes chinoises,

leurs ustensiles et leur utilisation. Vous pourrez dès lors briller en soirée et clamer devant une assistance médusée que l'éclairage de la cité impériale au 18e siècle était composé de chandeliers époque Zengde (1506-1521), comme ceux réalisés pour les musulmans du Palais, et fabriqués dans toutes les matières, porcelaine, jade, émail cloisonné. Mais vous n'êtes pas là que pour augmenter la capacité de votre bulbe rachidien ; le meurtrier de Wang court toujours. N'entendez-vous pas ses tongs à semelles de bois résonner sur les pavés de la cité interdite ?

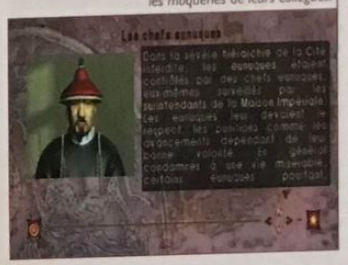


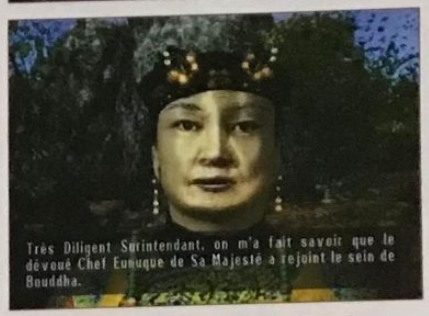
LE BUREAU DES PLACETS INTERIEURS

En 1775, et encore de nos jours, la société chinoise était très hiérarchisée et régie par des règles strictes. On ne manque pas de respect à son supérieur et on suit les règles de bienséance pour ne pas perdre la face, sous peine d'être banni de la société et de finir sa vie en vendant à la sauvette des crapauds séchés. Ainsi, pour mener à bien vos investigations, il vous faudra solliciter différents mandats auprès de gardes ou du bureau des placets intérieurs. Gardez bien en mémoire la localisation de ce bureau car il faudra vous y rendre très souvent ; au besoin, utilisez la carte dans votre inventaire. Après quelques minutes de jeu, vous découvrirez avec stupeur que les visages des personnages sont quasi identiques et, ma foi, assez laids. Le prix spécial du jury revenant haut la main à l'impératrice douairière, impressionnante de laideur. Passés ces quelques détails esthétiques, on n'aura de cesse de vous trimballer en long, en large et en travers de la cité impériale. Les chaussures à semelles confortables sont fortement recommandées ; exit donc les tongs en bois. En effet, les énigmes sont assez simples et Anjiing vogue de bureaux en palais pour obtenir mandats et indices lui permettant de progresser dans son enquête.

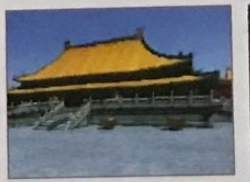
On clique sur chaque tiroir pour obtenir des outils utiles au bon déroulement de votre aventure. Derrière vous se trouve votre fidèle allié Ma, à votre service.

On se cultive un peu sur les autochtones de la cité impériale. Les eunuques , ces pauvres diables, subissent les moqueries de leurs collègues.





ON ERRE DANS LA CITE IMPERIALE A LA RECHERCHE D'UNE INTRGUE



peut-être, de vous y perdre. Le jeu manque singulièrement de rebondissements, on ne fait aucune rencontre intéressante, les habitants de la cité souffrent sans doute de narcolepsie chronique ; prudence, cette maladie peut vite devenir contagieuse. Le public visé par ce jeu… Les érudits et aficionados de questions pour un champion, les étudiants en Histoire des Civilisations Anciennes, leurs professeurs et les amateurs d'art et de culture en tout genre. Les joueurs purs et durs auront tendance à bailler rapidement, puisque le propre du jeu éducatif est de cliquer pour obtenir chaque information. Les dialogues bénéficient d'un champs lexical très imagé, du style : « notre chef eunuque a rejoint notre vénéré Bouddha dans ces cieux éclairés ». Les personnages sont fades, figés et sans grand intérêt si ce n'est celui de découvrir leurs étranges coiffes. Après le 3e volet de « découvrons dans la bonne humeur une civilisation », on se demande quel sera le prochain ; la Grèce, le Pygmée aux grands pieds, cet inconnu ? L'idée de s'enrichir intellectuellement est certes louable, mais elle ne doit pas devenir barbante. Un peu de vie et de dynamisme sont fortement recommandés pour le prochain opus, au risque de devenir aussi attractif que la visite familiale obligatoire du musée des moules de l'île d'Oléron au mois d'août, le guide en moins. Une aventure résolument à part.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	EDUCATIF
EDITEUR	CRYO/CANAL+ MULTIMEDIA
DEVELOPPEUR	CRYO (FRANCE)
NOMBRE DE JOUEUR	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON PLEURE DE RIRE DEVANT LES DIALOGUES DES PERSONAGES

CHINE - INTRIDUE DANS LA CITÉ INTERDITE - 349 F

DESIGN **6** Les décors de 1775 sont pittoresques mais assez épurés, les personnages sont tous laids.

MUSIQUE ET SON **5** Une mélodie asiatique et répétitive qui devient vite lassante.

DURÉE DE VIE **4** Les énigmes sont très simples puisqu'on nous indique la marche à suivre.

ORIGINALITÉ **6** Une intrigue basique dans un environnement insolite et monotone.

JOUABILITÉ **5** Il suffit de cliquer. Les déplacements sont toutefois laborieux dans la cité.

TECHNIQUE **6** L'éternelle omni 3D des titres Cryo. Toujours sympa mais plus révolutionnaire.

LE COMPARATIF : TOUT COMME VERSAILLES ET EGYPTE, BEAU MAIS ENNUYEUX.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs d'histoire et de civilisation ancienne.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUME
On réfléchit et on clique pour apprendre la vie de la noblesse chinoise sur fond d'intrigue pas très haletante. Ce jeu culturel devrait ravir ceux qui veulent uniquement admirer les paysages de la Chine du 18e siècle. Les autres passeront leur chemin.

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Les jeux de golf sur PlayStation ne poussent pas comme des petits champignons sous les feuilles d'automne des sous-bois paisibles. C'est pourquoi, les aficionados de ce sport british se pourlèchent les babines à l'arrivée d'une simulation ! Et encore une fois, les amateurs de la balle alvéolée ne pourront pas hurler au miracle.

La démo constitue la meilleure réussite de PGA. On peut y voir tous les plus grands champions réussir des coups fantastiques ; ici Jesper Parnevick effectue une belle sortie de rough... évidemment, ce dernier ne fait pas partie du tour Européen car il évolue aux Etats-Unis. ..!

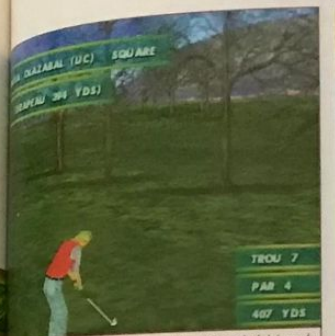
En lisant le boîtier, PGA European Tour Golf proposeraient 4 points forts. Tout d'abord c'est le jeu officiel de la ligue européenne, c'est pourquoi on ne peut que se réjouir de la présence de plus d'une soixantaine de champions, du très français Jean Van de Velde, au galois Ian Woosnam. Cependant, ne vous étonnez pas trop de voir l'hidalgo Ignacio Garrido affublé de cheveux blonds, ou de constater que le régime de Colin Montgomery a rudement bien fonctionné, puisque tous les golfeurs se ressemblent peu ou prou. Et ce n'est pas la possibilité fort réduite de personnaliser son golfeur qui changera les choses... Ensuite, nous sont annoncés avec fracas « 6 parcours authentiques ». C'est alors qu'une interrogation m'interpelle, pourquoi a-t-on alors accès à 7 parcours, l'un d'eux serait-il une pure invention ? Peut-être. Un bon jeu se doit de présenter des originalités, c'est pourquoi, le mode de jeu « golf nocturne » a été intégré. Dommage qu'il n'y ait vraiment aucun intérêt à jouer de nuit au golf, et de constater que partout en Europe, la nuit les chiens hurlent à la mort. Certes les modes Championnat, Fourplay ou Skin Games répondent à l'appel, mais c'est un peu le minimum. Tous les autres modes de jeu s'avèrent être de purs gadgets. Je ne m'étendrai pas sur le douloureux problème des commentaires de Peter Alliss et Alex Hay, made in BBC entièrement en anglais et dont la banalité et la répétitivité feraient passer un sujet du JT sur la rentrée scolaire comme un scoop exceptionnel ! Enfin, et pour terminer du côté des points « positifs » du jeu, Infogrames a fait appel à des grands noms de la musique techno, Mogwai et Fuxa. Trois chansons se battent ainsi pour le concours Eurovision de la goa d'ascenseur...

EDITEUR :
CANAL+ MULTIMEDIA/INFOGRAMES
DISPONIBLE EN JANVIER

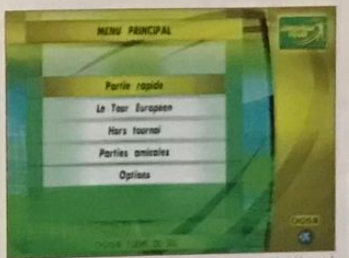
Que de vues différentes ! L'intellicam, censée reproduire votre partie comme si vous la voyiez à la télé se perd très souvent, à la recherche de la petite balle blanche.

QU'IMPORTE LE FLACON !

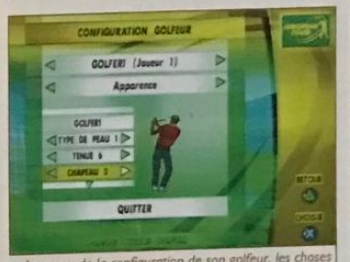
Le côté technique n'est pas en reste dans cette médiocrité ambiante : les golfeurs modélisés en 3D connaissent de nombreux bugs d'affichage, les différents éléments du décor pâtissent d'une pauvreté graphique rare. Seuls les gazouillis d'oiseaux restent dans la moyenne. Mais à tous ces reproches, les amateurs férus de golf rétorqueront que ce n'est pas à l'aspect graphique que se juge uniquement une simulation, et c'est bien vrai aurait pu leur répondre la mère Denis. Deux possibilités existent pour frapper la balle alvéolée : soit en arrêtant avec la croix la jauge de puissance aux bons moments, à l'instar des autres jeux de golf, soit avec une manette analogique en effectuant un mouvement de bas en haut censé reproduire votre swing. Si la première méthode fonctionne assez bien, la seconde, et malgré une pratique appliquée, s'avère injouable, tant il est difficile de doser sa force. De cette prise en main difficile naît une certaine frustration quand on peut voir les joueurs dirigés par l'ordinateur ne pas réussir une seule fois un bogey (+1 au-dessus du par). Si par hasard un Nick Faldo vient à manquer son drive sur un par 3, il réussira automatiquement un second coup exceptionnel, de quoi dégoûter plus d'un Tiger Woods. D'autant plus que la délimitation des obstacles est des plus abstraites, et il est courant de voir sa balle bloquée par des branches d'un arbre invisible. Que rajouter de plus si ce n'est que la version définitive testée et mise en vente ne fonctionnait pas franchement, rien ne peut venir sauver PGA European Tour Golf.



Le comble de la nullité, José Maria Olazabal, héros du dernier master en blond platine !



A chaque action qui suit on retourne au point de départ !



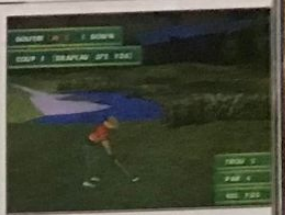
Au menu de la configuration de son golfeur, les choses s'avèrent simples : 2 types de peau, 8 tenues, 3 chapeaux, au final tous les golfeurs se ressemblent étrangement !

... puis tout se complique, puisque l'ordinateur prend les choses en main sur le troisième trou, transformant de ce fait votre paisible partie en simple démo

La position du golfeur sur le green : ce qu'il ne faut pas faire, une position plus qu'approximative !

UNE VERSION MISE EN VENTE INJOUABLE !!

■ On croyait que la mise en vente de jeux qui ne fonctionnent pas demeurait le jardin réservé des jeux PC. Et pourtant, la PlayStation connaît à présent ce mal. En effet, quand on commence à jouer à PGA European Tour Golf, on s'arrête très vite d'être le maître de la situation. En effet, sur un parcours qui comporte 18 trous, on ne peut en jouer que 5 dans le meilleur des cas, avant que la console vous remplace, transformant votre partie en simple démo non jouable ! Un comble ! Dès lors que vous appuyez sur un bouton, le jeu revient au menu principal. La seule alternative pour jouer plus longtemps s'avère être d'éteindre la console et de la rallumer. Bien sûr vous aurez à rentrer à nouveau tous les paramètres de jeu et votre golfeur personnalisé, puisque bien évidemment les sauvegardes ne fonctionnent pas non plus ! Contact pris au près du distributeur Infogrames, ce dernier au courant du problème, s'excuse en invoquant des problèmes de pressage. Une faute inadmissible que de mettre un jeu en vente qui ne fonctionne pas ! C'est pourquoi nous avons pris le parti de tester ce jeu, quitte à redémarrer la console sans cesse et à louper quelques aspects de ce jeu de golf comme les championnats par exemple. Heureusement, Infogrames s'est engagé à échanger à tous les malheureux acheteurs de ce jeu une version qui fonctionne correctement, tout en remboursant les frais de port. Reportez-vous à la notice du jeu pour contacter Infogrames. ■



FICHE TECHNIQUE

GENRE	GOLF
EDITEUR	CANAL+ MULTIMEDIA/INFOGRAMES
DEVELOPPEUR	INFOGRAMES (FRANCE)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (4 BLOCS !)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON REDEMARRE LA CONSOLE POUR LA SEPTIEME FOIS !

PGA EUROPEAN TOUR GOLF - 349 F

DESIGN **2** C'est propre mais aucun joueur ne ressemble à la réalité.

MUSIQUE ET SON **3** Des gazouillis d'oiseaux réussis, c'est tout !

DURÉE DE VIE **0** Aucun intérêt. Pas la peine d'y revenir.

ORIGINALITÉ **1** Un jeu de golf qui vous propose de jouer la nuit, pas vraiment innovant tout ça !

JOUABILITÉ **4** Les coups sont difficiles à doser, surtout les putts.

TECHNIQUE **3** Des bugs, des lenteurs, ça ne vole pas très haut.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE PRO 18 WORLD TOUR GOLF OU MEME QU'ACTUA GOLF 2.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous ceux qui... heu non pour personne.

2 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Une note qui ne prend pas en compte les problèmes liés au mauvais pressage. PGA ne possède aucun point fort sorti des gazouillis d'oiseaux. Même les golfeurs amateurs hurleront au scandale !

LES 24 HEURES DU MANS

EDITEUR : INFOGRAMES
DÉJÀ DISPONIBLE

Malgré les efforts de dernières minutes de Eutechnyx, Les 24 Heures du Mans ne parviennent pas à représenter dignement cette course mythique. Une énorme déception qui restera en travers de la gorge des amoureux de sport mécanique comme une grosse arête bien pointue.

Seuls les prototypes offrent de bonnes sensations de vitesse.

Les 24 Heures du Mans soulève un problème intéressant, celui du choix des équipes de développement. Ce jeu de caisse pourrait carrément faire figure de cas d'école en fait. Nous, il y a une chose qu'on a beaucoup de mal à s'expliquer : comment, Infogrames a pu s'associer à Eutechnyx pour développer un jeu de course dédié à l'une des plus prestigieuses compétitions de sport automobile ? Ça sera le grand mystère de cette tragédie vidéo-ludique. Encore, s'il s'agissait de la première collaboration de l'éditeur lyonnais avec le studio britannique, on comprendrait, l'erreur est humaine, ça arrive à tout le monde au moins une fois dans sa vie de miser sur le mauvais cheval, mais là ça fait la troisième fois que notre tatou national fait appel à ce studio. Leurs deux précédentes productions, M6 Turbo Racing et C3 Racing témoignaient pourtant du manque de savoir-faire des développeurs en matière de sports mécaniques. Je ne sais pas à la place d'Infogrames j'aurais plutôt proposé le chantier à Eden, les créateurs de V-Rally 2.

DU GRAND EUTECHNYX !

Bon, il faut être honnête depuis la présentation calamiteuse de la version bêta en février dernier les choses ont quand même légèrement évolué. Suite aux vives critiques de la presse spécialisée, le chef de projet s'est vu dans l'obligation de faire le ménage parmi les programmeurs, seulement voilà, la nouvelle équipe n'est parvenue qu'à limiter la casse. Un manque de temps ? Quoiqu'il en soit, le Mans (appelons-le comme ça) demeure un jeu assez médiocre et ce, à tous les niveaux. D'abord graphiquement, le titre d'Eutechnyx n'est pas vraiment représentatif des derniers standards de qualité : les textures sont assez grossières, la modélisation des voitures manque de détails tout comme les décors dont le rendu minimaliste rappelle les productions d'il y a deux ans. Visuellement donc rien de sexy, TOCA, Colin McRae Rally, Gran Turismo et même le premier V-Rally sont carrément loin devant. Le pilotage, lui, est très superficiel. Oubliez le terme simulation, c'est incontestablement d'arcade pure et dure dont il est question ici. On relâche l'accélérateur plus qu'on ne freine, une roue dans l'herbe à plus de 200 km/h ne fera que déporter légèrement votre bolide, le moteur de jeu ne prend pas en compte le phénomène d'aspiration, les distances de freinage sont super fantaisistes, il est possible de couper par le bac à sable sans perdre trop de temps, les réglages se limitent au strict minimum et dans les courbes un peu serrées, la voiture a tendance à se comporter comme la Ford de Starsky & Hutch. Malgré tout, le Mans reste jouable, c'est vrai, la voiture est assez maniable, de là à dire que c'est palpitant à jouer, n'exagérons rien. Pour justifier ce type de gameplay un peu désuet (faut bien se rattraper aux branches), les gens doués en marketing diront qu'il s'agit d'un jeu de course automobile « grand public. » Grand public ça veut dire Pigeon plein de thunes en langage codé, c'est ça, hein ?

FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE COURSE AUTOMOBILE
EDITEUR	INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR	EUTECHNYX (GB)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VIVEMENT LA SORTIE DE GRAN TURISMO 2.

LE MYTHE BAFOUÉ !

Le titre de Eutechnyx aurait pu s'en tirer à meilleur compte s'il n'avait pas accumulé des aberrations difficilement pardonnables. La liste est longue : les concurrents forcent systématiquement le passage dans les virages et suivent des trajectoires incohérentes, sur le circuit du Mans vous pouvez entrer aux stands à plus de 130 km/h alors que le règlement limite la vitesse à 60 km/h, la gestion des drapeaux est franchement exotique (il est possible de rouler à contresens sans être disqualifié !). Autre détail bien gonflant, il arrive un peu trop souvent que la sortie des stands (gérée automatiquement) vous dirige droit sur le muret de la bretelle ! Enfin les commentaires sont buggés, par exemple, le speaker crie « Quelle performance » après un choc contre un rail de sécurité ! Croyez-nous, c'est de l'humour involontaire ! Eutechnyx a donc traité par dessus la jambe cette course mythique. Le plus étonnant dans cette affaire c'est que l'ACO ait accepté de cautionner le produit. Ah, le marketing....

Des modèles physiques très simplifiés. Le Mans est un jeu 100 % arcade.

QUELQUES POINTS POSITIFS !

Alors, pour se consoler qu'est-ce qu'il reste finalement (Ben oui, il faut bien se consoler quand on a acheté le jeu, ça fait un mois maintenant que Le Mans est dans le commerce) ? Ben heu, pas grand-chose en fait : un mode Championnat et un mode Arcade pas trop mal foutus proposant des courses en GT2, en GT1 et en prototype, vous pourrez également disputer l'ensemble des compétitions (y compris les 24 Heures du Mans) à deux en écran splitté contre quatre adversaires gérés par la console, ça c'est plutôt cool. Pour finir, les tracés des 5 autres circuits (Bugatti et 4 circuits fictifs) ne sont pas inintéressants, (6 circuits pour un jeu de caisse, ça fait quand même un peu « just » aujourd'hui). En tout cas, après une telle bavure ludique, nous on ne souhaite qu'une chose, c'est qu'Infogrames cesse de bosser avec Eutechnyx, il en va de l'image et de la crédibilité de la société lyonnaise. Allez, zou, on oublie, et on pense à autre chose... à la sortie imminente de Gran Turismo 2 par exemple...

Avant chaque course, vous pouvez choisir le type de pneu, la quantité de carburant embarqué, régler les appuis aérodynamiques ainsi que la sensibilité de la direction.

LES 24 HEURES DU MANS - 349 F

DESIGN	4	MUSIQUE ET SON	4	DURÉE DE VIE	5
La réalisation graphique manque de finesse. Nous sommes en 2000 les gars !		Le bruit de moteur fait penser à un aspirateur. Commentaires insipides.		6 circuits c'est bien peu avec un pilotage sans profondeur. GT2 en comptera des centaines....	
ORIGINALITÉ	5	JOUABILITÉ	7	TECHNIQUE	5
L'alternance jour/nuit, le concept des 24 Heures du Mans.		La voiture est maniable, aucun problème de prise en main c'est de l'arcade.		Une impression de vitesse honnête, un clipping assez bien géré mais un moteur vieillot.	

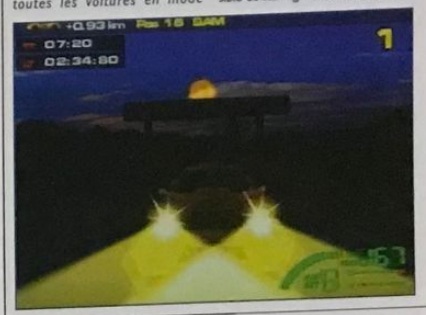
LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE GRAN TURISMO, COLIN MCRAE RALLY, TOCA 1 ET 2...

POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui collectionnent TOUS les jeux de caisses. Il y en a.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
4 Infogrames et Eutechnyx avaient une licence en or qui aurait pu donner naissance à une simulation de course automobile originale, mais c'était sans compter sur le manque de maitrise des développeurs qui ont fait un simple jeu d'arcade superficiel et médiocrement réalisé.

LE MONDE LE MANS

■ Les règles sont simples, pour remporter cette course prestigieuse, vous devrez effectuer plus de tours que les autres concurrents en 24 heures. Vous pouvez disputer cette course en pilotant une GT2, une GT1 ou un prototype (des modèles officiels). Un conseil : mieux vaut d'abord déverrouiller toutes les voitures en mode Championnat, il est en effet nettement plus facile de gagner avec une GT1 ou un prototype qu'avec les GT2 de base. Sinon, vous avez la possibilité de courir les 24 heures du Mans en 12 minutes, en 24 minutes, en 2 heures ou carrément en 24 heures ! Dans ce dernier cas, évidemment il est possible de sauvegarder sa partie ! ■



UNE LICENCE, RIEN DE PLUS...

Le Mans propose 4 vues dont une vue rétro pour surveiller ses poursuivants. Classique.

Hormis la vitesse de pointe, le comportement des différentes voitures restent trop similaires.

Encensé sur PC, Rainbow Six sur PlayStation sera fustigé ! La fierté SWAT va en prendre un sacré coup ! Merci Rebellion !

Choisissez votre arsenal avant chaque opération. Vous ne dirigerez plus que trois gars au lieu des huit sur PC. C'est la vie, c'est comme ça...

Avant de pouvoir descendre un terroriste, vous gâcherez pas mal de munitions sur les murs. Croyez-moi...

La seule consolation du jeu : le snipe en visée nocturne. Un passe-temps très risqué ma foi.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

EDITEUR : RED STORM
DÉJÀ DISPONIBLE

FICHE TECHNIQUE

GENRE	DOOM-LIKE
EDITEUR	RED STORM
DEVELOPPEUR	REBELLION (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SE LAVE LES YEUX !

Rainbow est le nom de code d'un commando secret international qui opère en toute discrétion dans les points les plus chauds du globe. Le Rainbow Six est, en fait, le chef de ce groupe basé en Grande-Bretagne : John Clark. Que cela soit en Afrique, dans les pays de l'Est ou au Moyen-Orient, la troupe d'élite réussit toujours à désamorcer les situations les plus tendues de prises d'otages. L'équipe de choc participe parfois à des missions d'assassinats dans lesquelles des maffiosi ou des parrains de la drogue deviennent des proies faciles. En d'autres termes, tout ceux que voient d'un mauvais œil les différents gouvernements impliqués dans l'organisation peuvent se transformer en cible potentielle... La théorie du complot et de la manipulation selon Tom Clancy à l'échelle mondiale en somme.

UN SUPERBE JEU... SUR PC !

Développé dans un premier temps par Red Storm sur PC, Rainbow Six vous proposait de diriger un commando de huit gars en temps réel ou de programmer plusieurs équipes grâce à une interface tactique très sophistiquée. En fait, vous pouviez dessiner vos plans d'intervention et coordonner les différentes unités (Alpha, Charlie, Delta, Bravo) durant la partie. Souvent, vos missions consistaient à libérer des otages, en vous infiltrant dans des locaux occupés par des terroristes et en prenant soin d'être le plus furtif possible. Pour cela, vous aviez à votre disposition tout un arsenal d'armes rutilantes allant de la mitraillette

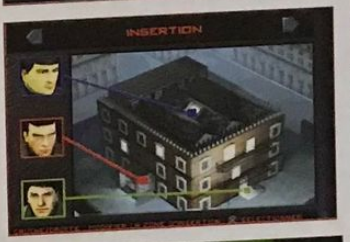
silencieuse au fusil d'assaut bruyant. La moindre erreur de votre part entraînait des représailles immédiates envers les otages, et vous faisait du coup perdre la partie. Imaginez un Syphon Filter ou un Metal Gear puissance dix ! Voilà ce qu'était Rainbow Six, sur PC du moins.

FAUSSE PUBLICITÉ

Sur le boîtier du jeu, on peut y lire le slogan suivant : « Une combinaison explosive d'action et stratégie en temps réel. » Si cette accroche correspond à merveille à la mouture PC, elle ne demeure, pour la version PlayStation, qu'un vulgaire appât pour acheteurs. Effectivement, la dimension stratégique a été supprimée sur console, puisque vous ne pourrez que déterminer l'ordre d'insertion de vos personnages, ce qui est véritablement scandaleux ! De plus, les armes principales et secondaires se limitent désormais au nombre de six, alors que la version originale en comprenait une dizaine. Mais ce n'est rien comparé au concept du jeu qui s'est vu transformer en Doom-like bourrin, sans finesse possible. Les ennemis ne réagissent plus aux bruits et, parfois, restent de marbre même lorsque vous leur balancez une grenade à fragmentation. Bref, l'Intelligence Artificielle s'avère particulièrement médiocre et a tout à envier à un Medal of Honor, par exemple. Le pire dans tout ça, c'est qu'on n'est pas au bout de nos peines.

Une flash-grenade ne parvient même pas à faire réagir votre adversaire !

Un de vos collègues s'est déguisé en héros de MDK. Trop puissant.

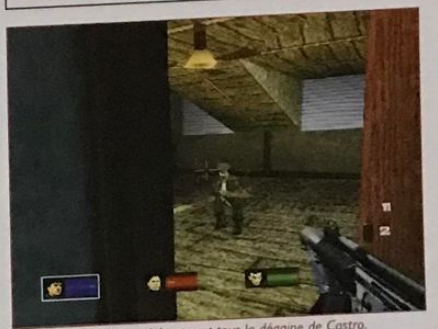


RAINBOW SIX COULEURS

Au niveau de la réalisation, R6 frise l'imperfection absolue puisque le moteur 3D tourne en basse résolution et que le peu de polygones à l'écran fait ramer l'animation avec brio. Les textures grossières se composent d'un amas de pixels grisâtres qui arrive à nous faire douter de nos propres capacités visuelles. Même le premier Doom fait office de chef-d'œuvre canonique en comparaison de ce titre à l'aspect ingrat. Outre la laideur graphique, Rebellion aurait pu soigner les mouvements des terroristes en leur offrant un minimum d'humanité et de naturel. Car le résultat est franchement décevant, et il n'est pas rare de les voir surgir devant vous tels des robots mal graissés. Et puis il y a aussi la gestion des cadavres qui « fondent » dans le décor ou la maniabilité exécrable de votre SWAT qui se bloque à toutes les ouvertures de portes... Vous l'aurez compris, pas la peine de s'égosiller davantage, R6 est une sacrée daube ! Sans doute la grande déception du mois.

DE VRAIS PROS

■ *Vous faites partie d'une troupe d'élite et, évidemment, cela vous procure des avantages non négligeables sur le commun des mortels. C'est pourquoi vous serez l'un des seuls à pouvoir crocheter une serrure avec votre troisième bras (les deux premiers étant occupés à tenir votre arme) ou encore finaliser le désamorçage d'une bombe à deux mètres de distance ! Trop forts, les lascars du Rainbow Six ! Vive l'Amérique !* ■


Vive les clichés ! Les méchants ont tous la dégaine de Castro.

POUR QUEL PUBLIC ?
R6 s'adresse aux joueurs masochistes qui aiment claquer leur thune pour rien.

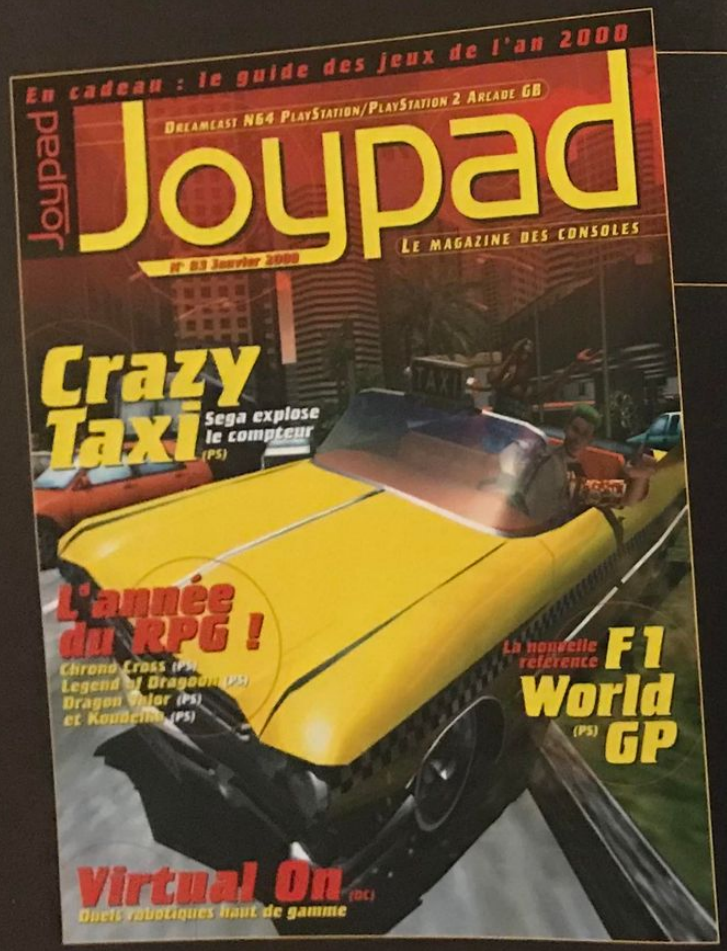
TOM CLANCY'S : RAINBOW SIX - 349 F

DESIGN	2 Difficile de faire plus sommaire. Le mauvais goût tel qu'il ne devrait jamais exister !	MUSIQUE ET SON	7 Le seul point fort. Les ambiances sont angoissantes et les musiques orchestrales !
ORIGINALITÉ	4 Ben, c'est un vulgaire Doom-like ultra lent ! Rien de neuf à l'horizon !	JOUABILITÉ	5 La prise en main est éprouvante ! L'interface est compliquée.
DURÉE DE VIE	4 Trop facile, le soft se termine au bout d'une bonne après-midi !	TECHNIQUE	2 Si vous aimez les bouillies de pixels et les animations à deux francs, vous êtes servi !

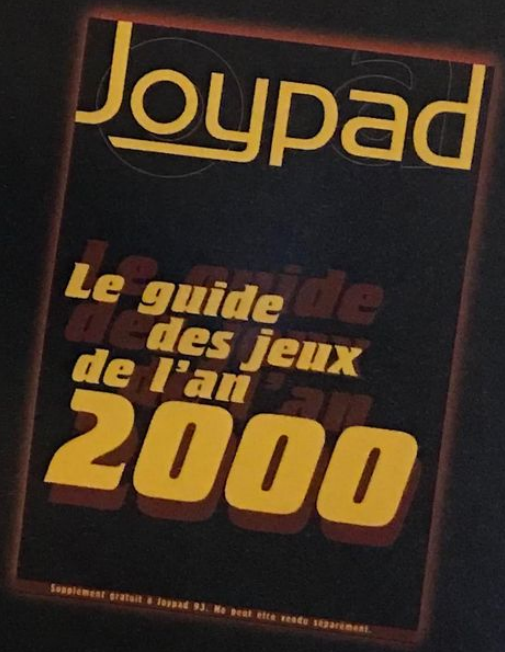
LE COMPARATIF : LE COMPARATIF : MOINS BON QUE MEDAL OF HONOR, MEILLEUR QUE MMMHHH...

3 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Cette mouture PlayStation n'a rien à voir avec la fabuleuse version PC. La dimension furtive à la Metal Gear et les sets stratégiques ont laissé place à un banal Doom-like. De plus, la grossièreté de la réalisation ne pourra que heurter votre sensibilité artistique. Un éminent ratage !

C'est encore Noël !



+ son livret 32 pages



En vente 35 F chez tous les marchands de journaux

GROS PLAN

Quand le monde de la BD s'intéresse aux jeux vidéo... Alors que le nouvel album des Technopères vient juste de sortir, nous sommes allés rencontrer Zoran Janjetov pour passer de côté des créateurs de mondes.

Zoran Janjetov

LES JEUX VIDÉO COMME INSTRUMENT DE POUVOIR

D.R.

Dire de Zoran Janjetov qu'il est l'un des plus grands fans de L'Incal, bande dessinée des années 80 créée par Moebius et Jodorowsky, tient du doux euphémisme. D'ailleurs, il l'a tellement aimé qu'il a hérité de Avant l'Incal, épopée de six volumes parus de 1988 à 1994. Aujourd'hui, il sort le deuxième tome des Technopères, L'école Pénitentiaire de Nohope, ouvrage lui aussi lié à toute la mythologie de l'Incal, toujours sur le scénario d'Alexandro Jodorowsky.

PlayStation Magazine : Peux-tu nous parler un peu des Technopères ?

Zoran Janjetov : Eh bien cela parle du pouvoir. Surtout de la manière qu'ont certaines puissances de s'en servir sur les masses. En somme, c'est d'actualité. Aujourd'hui, on peut voir les différents moyens mis en œuvre pour contrôler les populations, via les armées, les politiques ou encore les médias. Dans les Technopères, on observe la caste des Technopères exercer son pouvoir sur les masses grâce aux jeux vidéo.

Et pourquoi le jeu vidéo en particulier ?

Ça aurait pu être n'importe quoi d'autre ! La musique, la télé ou je ne sais quoi encore. Le fait est que le pouvoir peut s'exprimer à travers n'importe quel média. Pour le jeu vidéo, il n'y a pas de croisade contre ce domaine dans cette histoire. L'intérêt du jeu vidéo, c'est de jouer avec les limites du réel et du virtuel. Quand on voit ce qu'on est capable de faire aujourd'hui, on est en droit de penser que l'avenir nous réserve pas mal de surprises en matière de progrès technologiques.

Comment situer Les Technopères par rapport à toute la mythologie de L'Incal et de La Caste des Méta-Barons déjà développées précédemment par Jodorowsky, est-ce une simple suite ?

Non. Ce qu'il faut savoir, c'est que Jodorowsky a ouvert un très vaste univers au cours de ses différentes bandes dessinées illustrées par Moebius et Guimenez. Certes, on reprend quelques designs communs en rencontrant des vaisseaux ou autres architectures qu'on avait vus dans ces albums précédents. Mais comme c'est un « univers ouvert », il s'agit plutôt d'une histoire parallèle.

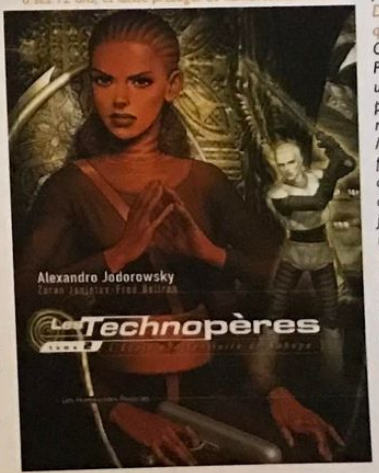
Comment cela s'est-il passé ? Alexandro Jodorowsky est arrivé en voulant faire quelque chose sur le jeu vidéo spécifiquement ou voulait-il plutôt véhiculer une nouvelle forme de mysticisme à travers les nouvelles technologies ?

C'était à une époque où je voulais faire des histoires de fiction et d'anticipation, avec des vaisseaux et des progrès technologiques fabuleux. En plus, toujours à cette période, je passais mon temps à écouter de la techno, à me bombarder les oreilles avec des rythmes effrénés, à m'intéresser aux nouvelles technologies et aux jeux vidéo. C'est alors que Jodorowsky m'a demandé ce que je voulais faire. Au début, ça devait plutôt être une histoire articulée autour de pirates des étoiles. Mais, en lui faisant écouter tous les titres que je me passais en boucle et en lui montrant un peu tout ce que je collectais sur les nouvelles technologies et les jeux vidéo, on a décidé de faire cette histoire tournée sur la symbiose de l'homme et de la technologie. Evidemment, le mysticisme de Jodorowsky étant toujours très fort, on le retrouve dans le scénario.

On observe la caste des Technopères exercer son pouvoir sur les masses grâce aux jeux vidéo

La pré-école Techno s'inscrit comme le premier tome dans une saga qui risque d'être longue.

Les Technopères Tome 2 relate les aventures du héros à ses 12 ans, et laisse présager de nombreuses autres.



A propos de nouvelles technologies, tu as beaucoup travaillé avec Beltrand, pour la mise en couleur. Comment ça s'est passé ?

Très bien ! (rires) Beltrand avait déjà beaucoup travaillé sur le premier volume des Technopères. Pour lui, ce n'était pas simple parce qu'en même temps que le deuxième volume des Technopères, il faisait sa bande dessinée Megalex, sortie il y a peu chez les Humanos. Pour ma part, il a fallu que je m'adapte beaucoup aux techniques de mise en couleurs par ordinateur.

Comment ça ?

Eh bien, pour le premier volume, je l'encrais d'une manière très conventionnelle et, du coup, il a fallu « gommer » une foule de traits et autres graphismes pour les remplacer par des zones qu'on pouvait ombrer sans faire appel à l'encre, ou des textures qu'on pouvait appliquer sans les dessiner. A partir du deuxième volume, j'étais plus en phase avec le travail de Beltrand. Question technique d'encrage, je m'adaptais à son travail de colorisation et me retenais de charger trop l'image de textures encrées. En plus, certains vaisseaux ont été modélisés en trois dimensions pour pouvoir les redessiner sous tous les angles possibles selon les différents angles de vue exigés par les mises en scènes.

Au début des années 80, des gens comme Pépé Moreno ont fait des bandes dessinées dont certaines planches étaient entièrement en images de synthèse (Batman 2000, chez Glénat), va-t-on avoir des planches de ce genre, dans les prochains volumes des Technopères ?

Non. Je serais très intéressé de faire une chose pareille, mais je n'en ai, pour le moment, pas le temps. Il faudrait que j'acquière un matériel très performant, que je sache m'en servir et comme ce n'est pas le cas, il faudrait que je reçoive une formation adéquate. Donc, pour le moment, je ne pense pas faire quelque chose du genre avant plusieurs années.

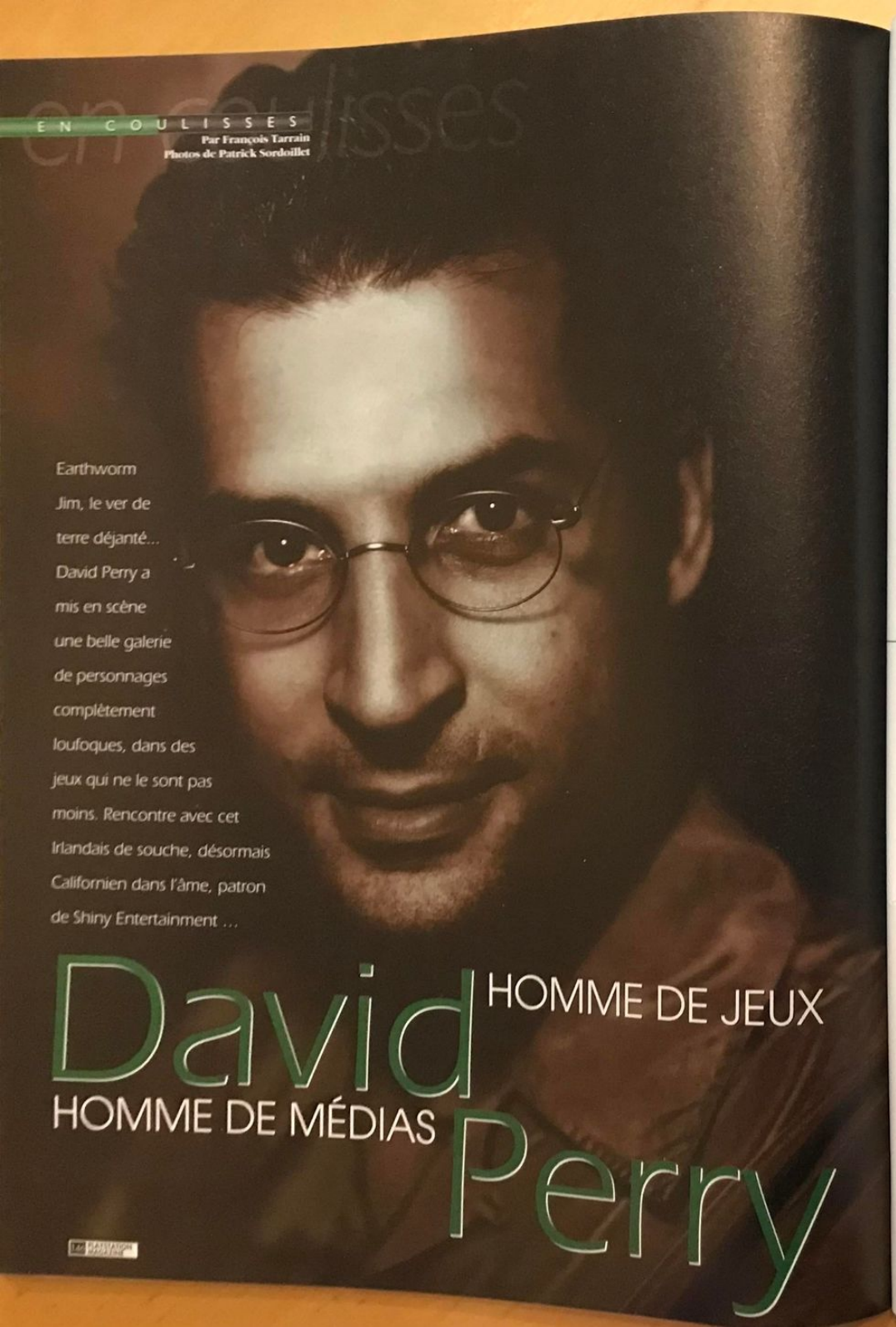
Dans les deux volumes des Technopères, on voit quelques clins d'œil à Gimenez et Moebius...

Oui, j'espère qu'on reconnaît du Moebius ! (rires) Pendant très longtemps, il est resté ma référence, une source d'inspiration. Quant à Gimenez, c'était plutôt un souhait de Jodorowsky, afin qu'on puisse reconnaître certains designs propres à le série du Méta-Baron. Ça nous permettait de faire facilement référence à tout cet univers fantastique développé depuis l'Incal. Cela dit, heureusement que je n'ai pas eu à dessiner la Méta-Navette, j'aurais eu du mal à la faire correspondre avec l'univers des Technopères.

Des projets ?

Eh bien, là, je travaille sur le troisième tome de la série des Technopères. Il devrait y en avoir une dizaine, mais rien n'est encore fixé. Surtout avec Alexandro ! (rires). On peut très bien avoir huit, dix, douze ou encore vingt volumes sur la même histoire. Le fait est que le héros commence l'aventure à l'âge de 100 ans et raconte sa vie. Dans le premier volume, on le voit à l'âge de 12 ans, dans le second aussi et dans le troisième, c'est pareil. On a de la marge !

Par François Tarrain
Photos de Patrick Sordoillet



Earthworm Jim, le ver de terre déjanté... David Perry a mis en scène une belle galerie de personnages complètement loufoques, dans des jeux qui ne le sont pas moins. Rencontre avec cet Irlandais de souche, désormais Californien dans l'âme, patron de Shiny Entertainment ...

David Perry

HOMME DE JEUX

HOMME DE MÉDIAS

Rencontrer David Perry entraîne systématiquement l'apparition de deux symptômes étranges : le sentiment d'être un nain et un terrible mal de cou. En effet, l'homme est ce qu'on pourrait appeler un personnage « hors normes », une sorte de géant perché à plus de 2 mètres du sol, quelque part très haut au-dessus de nos têtes. Pourtant, malgré cette stature imposante, l'homme sait se mettre à votre niveau (entendez par là : lui assis, vous debout) et semble être passé maître dans l'art des relations publiques. Disponible pour la presse, n'hésitant pas à prendre la parole lorsqu'on la lui donne et à promouvoir l'image de sa société (et la sienne), David Perry est tout simplement ce que l'on appelle communément un « homme de communication ». Mais attention, derrière cette apparence très « people strass et paillettes » se cache avant tout un personnage complètement frappadingue de jeux vidéo. Un fondu d'informatique qui gravite dans le milieu depuis plus de 15 ans et dont la success story suscite parfois un soupçon d'acrimonie chez certaines personnes. Il faut dire que son parcours sans faute a de quoi en faire baver plus d'un. Une belle histoire : celle d'un Irlandais curieux de tout, qui, un beau jour, est parti à la conquête des États-Unis. Un self made man comme on dit, habité par une énergie débordante et un charisme impressionnant...

LA CURIOSITÉ EST UN MOTEUR

Comme beaucoup d'autres développeurs, David Perry a découvert les jeux vidéo au début des années 80. A l'époque, ce jeune irlandais de 16 ans suit une scolarité classique et ne semble pas particulièrement attiré par le monde alors balbutiant des ordinateurs. Jusqu'au jour où, au détour d'un couloir de son école, il découvre une salle remplie de ces objets étranges et inconnus. Piqué au vif par une innocente curiosité, il demande à ses professeurs l'autorisation d'utiliser un de ces ordinateurs. Réponse immédiate et sans appel : « Non, tu es trop jeune pour ça ! ». Pas franchement démotivé, David réussit à convaincre sa mère de lui acheter un de ces ordinateurs personnels, un ZX81. Il se lance alors dans la conception de ses premiers programmes, des jeux vidéo aux graphismes « rupestres » proposant des challenges ultra basiques. Fier de ses premières esquisses, il envoie ses programmes aux magazines d'alors, qui les publient. Rapidement, David commence à gagner ses premiers deniers grâce à ses créations et en profite pour écrire deux bouquins

Jouabilité impeccable, graphismes somptueux et humour décapant, Earthworm Jim reste un des meilleurs jeux de plate-forme de la Megadrive !

Je pense qu'avec la PlayStation 3, nous serons très proches d'un rendu photoréaliste !

sur la programmation. Conscient que sa passion naissante pourrait, à terme, devenir une véritable source de revenus, il envoie un de ses jeux à un studio de développement anglais, Mikro Gen, qui l'engage immédiatement. Quittant le nord de l'Irlande - et par la même occasion ses études - David rejoint les rangs de Mikro Gen où il sera engagé comme développeur pour 3 500 £ par an (35 000 francs environ, c'est peu !). Débarquant dans un environnement professionnel, il se rend alors compte qu'il connaît finalement très peu de choses sur la création d'un véritable jeu vidéo. Mais à force de travail et de volonté, il finit par sortir son premier titre à vocation commerciale en 1985 : Pyjamarama sur ordinateur Amstrad CPC et Spectrum. Accueil chaleureux de la presse (le jeu récolte des 10/10 un peu partout), succès commercial important : la carrière de David est définitivement lancée. Après avoir réalisé quelques titres pour Micro Gen, il décide de monter sa propre boîte, mais l'expérience se solde par un désastre et David atterrit finalement chez Probe Software, où il signe en 1988 Teenage Mutant Ninja Turtles, mais aussi Trantor -The Last

Stormtrooper, Paperboy, Smash TV, Savage et surtout Supremacy, un des tout premiers jeux de stratégie ! Après une telle expérience sur Spectrum, Amiga, Amstrad et en Arcade, la réputation de David Perry traverse les océans et il se voit contacté par les américains de Virgin Interactive, qui souhaitent l'engager pour développer des jeux sur la Genesis de Sega (Megadrive en Europe). Sans hésiter une seule seconde, il accepte cette alléchante proposition, fait ses bagages et débarque aux States sous le soleil de la Californie, où il débute sa nouvelle carrière en réalisant Global Gladiator. Enorme succès, qui en entraînera d'autres : Cool Spot entre autres, mais surtout l'adaptation du dessin animé Aladdin, pour le compte des studios Disney. A l'époque, ce jeu de plate-forme en 2D fait l'effet d'une bombe : jamais sur la 16 bits de Sega on avait vu pareils graphismes, associés à une jouabilité aussi parfaite. Avec ce titre mémorable, David Perry engrange de coquettes Royalties et décide à nouveau de monter sa propre boîte en 1993. Encore un coup dans l'eau ? Pas vraiment, car avec la naissance de Shiny Entertainment, David - désormais libéré de toute contrainte - peut enfin se lâcher et laisser pleinement s'exprimer son imagination !

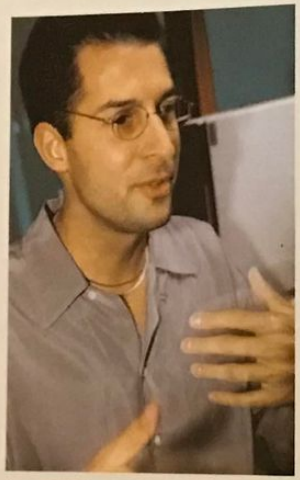
Wild 9, un jeu contesté dont David Perry reconnaît sans peine les défauts.

UN VER DE TERRE DÉJANTÉ ET DES VACHES VOLANTES !

Installée à Laguna Beach, en Californie, la jeune compagnie se lance alors dans un projet un peu fou : développer un jeu de plate-forme délirant, mettant en scène un ver de terre engoncé dans une combinaison de spationaute (un personnage crée par Doug TenNapel) ! Une fois le projet mis en chantier, Shiny présente une version du jeu aux dirigeants de Sega très sceptiques... mais qui ne le resteront pas longtemps ! Adhésion immédiate du constructeur, séduit par l'humour très décalé de EWJ et l'action menée à 100 à l'heure. Earthworm Jim sort sur Megadrive et devient un personnage emblématique. Sa popularité l'amènera même à hériter d'un dessin animé à son effigie, d'une ligne complète de jouets et d'une bande dessinée ! Par la suite, Shiny sortira le second épisode des aventures du lombric, puis tentera une incursion dans le monde ultra concurrentiel des jeux PC. A cette occasion, David revend une grosse partie de Shiny à Interplay (pour un montant non divulgué) et se lance dans le développement de MDK (un jeu d'action en 3D très space, sorti également sur PlayStation), d'un soft de plate-forme où le joueur pouvait torturer à loisir ses ennemis (Wild 9), d'une simulation d'hélicoptère très pointue (R/C Stunt Copter) et enfin d'un jeu d'action dans lequel vous incarnez un ange revenu sur terre pour accomplir une mission divine (Messiah, qui sort actuellement sur PC, et prochainement sur PlayStation) ! Bref, en 6 ans, la société de David Perry aura démontré son goût pour l'éclectisme et le décalé. A chaque nouvelle production, Shiny prend un risque énorme en proposant au joueur des challenges hors normes, loin des canons du moment. Mais qu'importe, David aime la différence et celle-ci le lui rend bien. A 33 ans, sa réussite en atteste : il assume pleinement sa triple étiquette de programmeur, businessman et homme public, et vit un rêve éveillé sous le soleil radieux de Californie. Elle est décidément bien loin l'Irlande natale... Aujourd'hui, place au rêve américain et aux projets les plus fous ! Décidément, David Perry énerve. Mais, plus que tout, il force le respect...

DAVID PERRY

L'INTERVIEW



PlayStation Magazine : Qu'est-ce qui vous a donné envie de créer des jeux vidéo ?

David Perry : *Quand j'ai découvert les jeux vidéo, je n'avais pas les moyens de m'acheter les quelques jeux qui sortaient. Il fallait donc que je les programme moi-même ! En écrivant ces programmes, j'ai compris petit à petit les mécanismes de ce langage. Je pouvais tricher dans les jeux, les modifier, me donner 200 vies si je le souhaitais, les rendre plus faciles… En bidouillant, j'ai appris beaucoup de choses sur le fonctionnement de la programmation et je me suis pris au jeu.*

Pour les joueurs actuels, ces bidouillages sont désormais impossibles…

Oui, aujourd'hui, malheureusement, lorsqu'on achète un PC, on n'a plus l'opportunité d'apprendre comment un jeu fonctionne, d'accéder au programme et de le modifier. C'est pourquoi, le Net Yaroze de Sony est une machine très excitante, car elle permet aux joueurs de découvrir le métier de développeur et, pourquoi pas, de révéler une passion.

Vous considérez-vous aujourd'hui comme un programmeur, un artiste, un businessman…

Une chose est sûre : je suis un programmeur frustré, car il en existe de bien meilleurs que moi et je ne peux pas me comparer à eux. En fait, depuis toujours, mon occupation préférée est de jouer aux jeux que nous développons et d'essayer de les rendre toujours meilleurs. Bref, en quelque sorte, assumer un rôle de producteur designer.

Pourquoi avoir choisi le nom Shiny pour votre société ?

Lorsque j'ai créé Shiny, le groupe REM venait de sortir la chanson « Shiny Happy People ». Vu que nous ne savions pas du tout quel nom donner à la société, nous nous sommes inspirés de ce morceau qui reflétait bien notre volonté : créer des jeux éclatants (Ndlr : Shiny en anglais) !

Contrairement à de nombreux développeurs, vous êtes quelqu'un de très médiatisé dans la presse. D'où vient cette popularité ?

Peut-être tout simplement parce que j'ai l'habitude de répondre franchement aux questions qu'on me pose ! Avec Shiny, vous semblez apprécier les challenges très risqués, à l'image de MDK.

Nous avons pris des risques avec tous nos jeux, le premier ayant été Earthworm Jim ! Et ce pour une raison très simple. Il existe deux manières de créer un jeu : si vous voulez juste faire de l'argent, vous réutilisez un concept déjà éprouvé et développez un énième jeu de plate-forme « à la Crash Bandicoot ». C'est la démarche la plus confortable. L'autre solution est de prendre des risques et de faire quelque chose de nouveau, même si le concept que vous utilisez existe déjà ! La preuve : nous avons un projet de jeu de bastan, qui sera très différent de ce qui a déjà été fait.

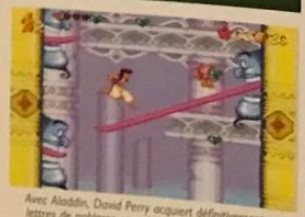
Et avec le recul, que pensez-vous d'un jeu comme Wild 9 ?

Wild 9 était en fait une erreur, non seulement à cause de la jouabilité 2D dans un univers en 3D, mais également parce que le principe de « torture » des ennemis a été mal utilisé. C'est dommage, car je trouvais que l'idée de cette arme permettant de manipuler les ennemis était très bonne. Nous avons appris beaucoup, avec ce jeu, et si nous décidions de développer une suite, elle serait bien meilleure.

LES GRANDS JEUX DE DAVID PERRY

Voici une petite liste non exhaustive (il en affiche une quarantaine à son compteur !) des jeux phares qui jalonnent la carrière de David Perry.

Pyjamarama
Teenage Mutant Ninja Turtles (les Tortues Ninja, quoi…)
Trantor - The Last Stormtrooper
Paperboy
Smash TV
Savage
Supremacy
Global Gladiator (Megadrive)
Cool Spot (Megadrive)
Aladdin (Megadrive)
Earthworm Jim 1, 2 (Megadrive, Super Nintendo) et EWJ Special Edition (Mega CD)
Earthworm Jim 2 (PlayStation)
MDK (PC, PlayStation)
Wild 9 (PlayStation)
RIC Stunt Copter (PlayStation)
Messiah (PC, puis PlayStation)
Sacrifice (à venir sur PC)



Avec Aladdin, David Perry acquiert définitivement ses lettres de noblesse et se lance dans l'aventure Shiny.

Après ça, comment vous est venue l'idée de développer une simulation d'hélicoptère ultra complexe ?

En fait, au début, Stunt Copter n'était pas censé être un jeu à proprement parler, mais plutôt une simulation pour apprendre à piloter un hélicoptère radiocommandé ! La version originale était vraiment très austère. Mais nous nous sommes rapidement rendus compte que cette version était trop complexe et que les joueurs n'auraient pas la patience de découvrir le jeu. Nous avons alors décidé d'y apporter un côté un peu plus fun et délirant. Finalement, Stunt Copter est devenu un véritable jeu, avec des graphismes certes un peu cheaps, mais il était vendu à moitié prix par rapport à un titre normal !

Les productions Shiny sont très souvent destinées au PC. Préférez-vous ce support ?

Nous apprécions la puissance disponible sur PC, mais pas le support lui-même, car il existe trop de normes différentes et nous rencontrons toujours des problèmes de compatibilité. Nous avons beaucoup travaillé sur les outils de développement PC, qui nous ont permis de faire de grosses avancées en termes de design et de 3D. A l'avenir, le temps et l'argent investis dans ces recherches et tous les enseignements que nous en avons tirés nous serviront à développer plus de jeux sur les nouvelles consoles.

Quelles sont vos impressions concernant la PlayStation 2 ?

La PlayStation 2 m'a énormément impressionnée, car habituellement lorsqu'un constructeur conçoit une nouvelle console, il ne fait qu'améliorer la génération précédente. Il améliore les graphismes et ajoute un peu plus de mémoire. Chez Sony, Ken Kutaragi a conçu la PlayStation 2 en voyant grand et loin, pour en faire un « super ordinateur » de demain. Bref, il a visé bien plus haut que tout le monde ! Prenez l'exemple des boutons de la manette qui seront tous analogiques. Depuis des années, les développeurs attendent qu'un constructeur intègre cette option essentielle ! Et aujourd'hui, nous sommes tous ravis que Sony l'ait fait. Idem pour la compatibilité entre la PlayStation 2 et la PlayStation 1 !

Des projets sur PS 2 ?

Oui, nous allons développer un jeu de combat qui ne sortira que sur PlayStation 2 !

Comment imaginez-vous les jeux vidéo de demain ?

En termes de graphismes, je suis très intéressé par la notion de photoréalisme, l'objectif final étant de réaliser des séquences ultra réalistes entièrement générées par ordinateur. Il faudra bien évidemment quelques années pour arriver à un tel résultat et cette avancée technologique se fera en deux temps : dans le premier nous serons capables de créer des univers crédibles régis par des lois physiques complexes, puis par la suite nous pourrons rendre ces mêmes univers graphiquement photoréalistes ! Parallèlement à cela, il existe une troisième étape, que l'on pourrait appeler l'audioréalisme : autrement dit, avoir la possibilité de reproduire parfaitement la tonalité d'un son, selon l'endroit d'où il est émis, exactement comme pour la lumière. Lorsque nous aurons franchi toutes ces étapes, il sera alors beaucoup plus difficile de découvrir l'évolution suivante ! Peut-être devrons-nous alors trouver un moyen de contrôler l'action ou d'interagir avec le jeu par le biais de la voix…

Vous pensez que tout cela sera possible dans un avenir proche ?

Si la puissance des machines continue de doubler chaque année, alors oui ce sera bientôt possible ! Peut-être dans 5 ans… En tout cas, je pense qu'avec la PlayStation 3, nous serons très proches d'un rendu photoréaliste !

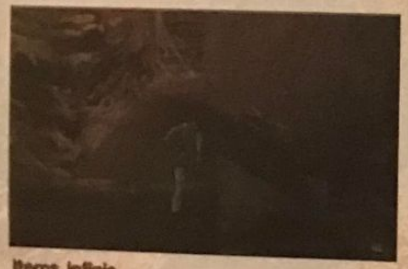
Versions Longues

La nouvelle année semble démarrer sur les chapeaux de roues ! Et pour cause : entre Tomb Raider 4 et Demain ne meurt Jamais vous ne saurez plus où donner de la tête ! Débloquer tous les niveaux, obtenir sans broncher toutes les armes, voir toutes les séquences cinématiques... Des tas d'astuces bien pratiques qui vont vous faciliter la vie en somme ! Et dire que le meilleur reste encore à venir...

Tomb Raider 4 : La Révélation Finale

Pour placer Lara plus facilement au Nord

Cherchez une surface à escalader située au Nord, puis appuyez vite sur Select pour que l'aiguille de la boussole soit transparente.



Items infinis

Placez Lara parfaitement au Nord par rapport à la boussole (jusqu'à ce que les aiguilles soient transparentes), puis allez dans l'écran de l'inventaire. Sélectionnez le gros kit médical et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ puis faites ●.

Sauter les niveaux

Placez Lara parfaitement au Nord par rapport à la boussole (jusqu'à que ce les aiguilles soient transparentes), puis allez dans l'écran de l'inventaire. Mettez votre curseur sur Charger et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ puis faites ●. Il suffira de sortir du menu de l'inventaire, pour avancer dans un niveau supérieur.

Toutes les armes

Placez Lara parfaitement au Nord par rapport à la boussole (jusqu'à ce que les aiguilles soient transparentes), puis allez dans l'écran de l'inventaire. Sélectionnez le petit kit médical et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ puis faites ●.

Vigilante 8 : Seconde Offense

Faire apparaître l'option des passwords

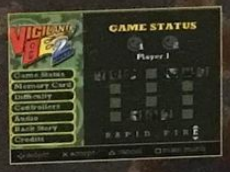
Allez dans le menu des Options, puis sélectionnez Game Status. Ensuite allez sur une des lignes des cadres, puis faites L1 + R1.

Voitures plus rapides

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : MORE_SPEED

Tirs rapides

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : RAPID_FIRE



Démarrer une partie rapide

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : QUICK_PLAY

Jeu solo en mode Arcade

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : HOME_ALONE

Suspension exagérée

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : JACK_IT_UP

Pas de gravité

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : NO_GRAVITY

Super missiles

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : BLAST_FIRE

Attaquer trois ennemis en même temps

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : UNDER_FIRE

Mode lent

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : GO_SLOW_MO

Voitures lourdes

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : GO_RAMMING

codes solutions Astuces
Toutes les Nouveautés
& les Jeux Anciens
3615 CHEAT
2,23 F/mn

Demain ne meurt Jamais

Toutes les armes

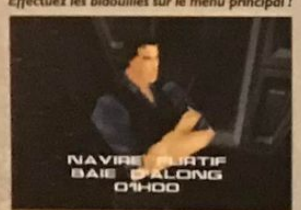
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●● L1, L1, R1,R1. Pour confirmer que l'astuce fonctionne, la Pause se désactivera toute seule. Attention, seules les armes disponibles dans la mission seront débloquées.

Faites les manipulations sur cet écran !

Sélection de la mission

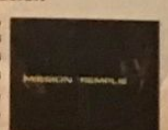
Sur le menu principal, faites Select, Select, ●●, L1, L1 ● L1, L1. Un son vous indiquera que l'astuce fonctionne.

Effectuez les bidouilles sur le menu principal !



Terminer la mission

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●●, Select, ●.



La mission sera alors automatiquement validée.

50 kits médicaux

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●●▲, Select. Pour confirmer que l'astuce fonctionne, la Pause se désactivera toute seule.

Affichage du Debug mode

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●● L2, R2, L2. Pour annuler ce code, faites Select, Select, ●● R2, L2, R2.

Courir plus vite

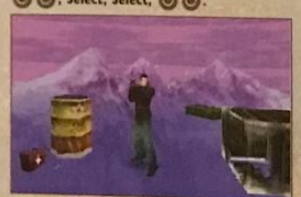
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●●■■●●. Pour annuler cette astuce, refaites la manipulation une seconde fois.

Enlever les textures

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●● Select, Select, ●●.

Mode vol

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●●, Select, Select, ●●.



Mode éthéré

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●●▲ quatre fois. Cette astuce vous rend invincible pour les parties du jeu où il n'y a pas de kits médicaux (stage de la voiture ou du ski).

Freezer le jeu

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●● Select, Select, R1, R1. Ce code bloque toutes les animations des protagonistes et vous permet d'aller sans problème à la fin du jeu.

Santé maximum

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select ●●▲▲▼.

Santé minimum

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select ●●▼▼▲.

Enlever tous les objets

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select ●● Select, Select ■●.

Enlever les indications de l'écran

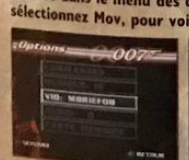
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●● ◀▶ Select.

Contrôler la caméra

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ●● R2, R2. Faites R1 pour zoomer, L1 pour dezoomer, L2 pour déplacer la vue vers la gauche, R2 vers la droite, ▲ pour monter et ✕ pour descendre. Pour annuler cette astuce, effectuez une seconde fois la même manipulation.

Voir les séquences vidéo

Sur l'écran principal, faites Select, Select, ●●, L1 sept fois. Un son vous indiquera que l'astuce fonctionne. Allez ensuite dans le menu des options et sélectionnez Mov, pour voir les vidéos.



GAGNEZ LE JEU

GRAN TURISMO 2

Avant tout le monde !*

*Recevez-le chez vous dès sa disponibilité.

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le reglement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

SUR LE 3615 PSNEWS

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 JANVIER. 8 JEUX À GAGNER

LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation

1,29 F/mn

Versions Longues

Ready 2 Rumble Boxing

Classe Champ

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : CHAMP
Vous aurez tous les boxeurs dont Damien Black.

Classe Gold

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : GOLD
Mat Daddy sera déconcé.

Classe Silver

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : SILVER
Bruce Blade sera déconcé.

Classe Bronze

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : BRONZE
Kemo Claw sera disponible.

Se remettre un peu d'énergie

Tapotez plusieurs fois sur les boutons ×□△○ après un K.-O.

G-Police 2 Weapons of Justice

Tous les niveaux

Entrez le mot de passe suivant : PLINTH
Les 31 missions seront alors décoincées !

Tous les bonus

Entrez le mot de passe suivant : UTOPIA
Ce code débloque les 15 missions bonus, les vidéos, les musiques et les galeries.

Lego Racers

Mode turbo

Créez un nouveau pilote, puis entrez le nom suivant : FSTFRWRD

Pas de châssis ni de briques

Créez un nouveau pilote, puis entrez le nom suivant : NCHSSS

Abonnez-vous !

6 NUMÉROS DE PlayStation MAGAZINE

+ LE JEU Worms Armageddon

516 F seulement

au lieu de ~~663 F~~ soit 147 F d'économie !

Worms Armageddon © Ubi Soft

BULLETIN D'ABONNEMENT

A RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ Oui, je profite de votre offre* « 6 mois (6 nos) + le jeu Worms Armageddon »
pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de 516 F seulement au lieu de 663 F, soit 147 F d'économie !
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées : PS 278
Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐
Adresse : .....
Ville : ..... Code postal : ☐☐☐☐☐

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

*Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F, et le jeu Worms Armageddon pour 369 F (+ 33 F de frais d'emballage et de port). **Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.** Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

sommaire CD DÉMOS

Certains des plus gros titres de la fin d'année 99 sont disponibles en démo dans ce numéro. Ace Combat 3, Crash Team Racing et Tomb Raider 4 répondent ainsi présents. « Quelle chance ! » aurais-je envie de m'exclamer, la joie au cœur. Voilà qui me fait penser à un nouveau proverbe : « Lorsque la chance nous sourit, nous rencontrons des amis ; lorsqu'elle est contre nous, une jolie femme ». N'allez toutefois pas en conclure que je sois misogyne…

Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, veillez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne collez pas de disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, nettoyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou ajusté, car vous pourriez endommager des éléments de fonctionnement.

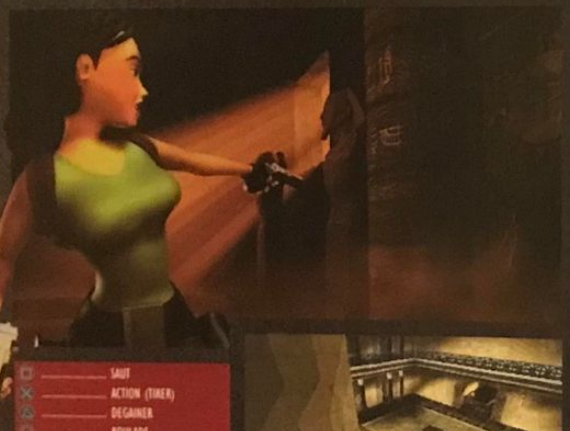
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TOMB RAIDER LA RÉVÉLATION FINALE

EDITEUR : EIDOS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU



□	SAUT
✕	ACTION (TIRER)
△	DÉGAINER
○	ROULADE
SELECT	EQUIPEMENT
SELECT + R1	TORCHE
L1 (MAINTENIR)	REGARDER AUTOUR DE SOI
L2	S'ACCROUPIR
R1 (MAINTENIR)	MARCHER
R2 (MAINTENIR)	SPRINT

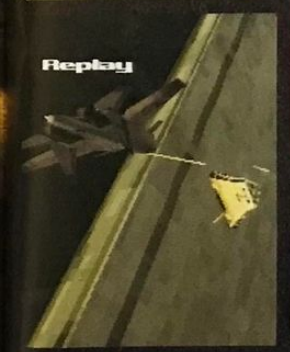
La jolie Lara nous revient. Et plus belle que jamais (un soin tout particulier a été apporté à sa réalisation, dans cet épisode). Vous vous retrouvez, ici, dans le niveau de la « lost library » (la librairie perdue). Tout se passe donc en intérieur. Vos premières rencontres seront des squelettes. Pour vous en débarrasser, utilisez le revolver associé à la visée laser (en appuyant sur L1, vous pouvez viser très précisément) et faites éclater leur crâne. Plus loin, vous pourrez être moins fin et les faire tomber dans des fosses remplies de piques en les alignant avec votre fusil à pompe… Attention aux scorpions aussi, souvent peu visibles sur le sol. Ils ne sont toutefois pas très méchants (ils peuvent tout de même vous empoisonner) et quelques coups de feu bien placés en viendront facilement à bout. Votre exploration vous poussera à visiter plusieurs pièces, à actionner quelques leviers (regardez bien partout). N'oubliez pas que les planches en bois qui ferment certains passages peuvent être détruites et que, lorsque vous êtes poursuivi par l'esprit du feu, il suffit de trouver un point d'eau pour qu'il vienne s'y échouer dans un nuage de vapeur. Ah et puis il y a aussi un vase à pousser. Avec tous ces indices, vous devriez pouvoir vous débrouiller. Bonne chance.

ACE COMBAT 3

EDITEUR : NAMCO
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 MISSION

Jouer les chevaliers du ciel, à bord d'un engin sublime renvoyant dans toutes les directions les feux brillants du soleil… Quelle expérience enivrante ! Cela étant dit, mieux vaut ne pas être trop poète, lorsque vous irez tutoyer le ciel. Les ennemis à abattre sont bien présents et, pour plomber les ailes de ces oiseaux d'acier, il faut du talent et une bonne dose de concentration. Vous serez tenté d'aller voir de plus près la ville qui s'étale de tout son long, au-dessous de vous. Je vous laisse avoir quelques frayeurs mais faites bien attention : parfois, le sol arrive plus vite qu'on ne le pense. Et puis il y a les canons antiaériens, manifestement ennemis, qui n'hésiteront pas à vous tirer dessus. Méfiance donc. En ce qui concerne la domination des airs, vous êtes seul contre tous. Soyez donc mobile et ciblez avec soin les appareils ennemis. N'hésitez pas à lancer des salves de plusieurs missiles – 3 ou 4 – vous en avez plus de cent en stock, il n'y a donc aucun problème.

L1-R1	DÉPLACEMENT/ACCÉLÉRER
L2-R2	DÉPLACEMENT LATÉRAL GAUCHE-DROITE
✕	TIRER (MITRAILLETTE)
○	TIRER (MISSILE)
□	CARTE
△	SIGNAL LA CIBLE LA PLUS PROCHE
SELECT	VUES



WORMS ARMAGGEDON

EDITEUR : HASBRO INTER.
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS (LIMITÉE À 5 MN)

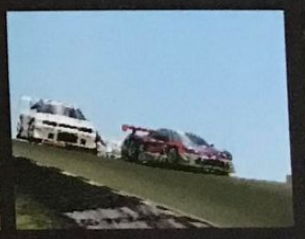
Les petits vers guerriers reprennent du service ! Et, cette fois, ils sont surentraînés. Amusants et attachants, les personnages de Worms se révèlent tout simplement irrésistibles. Deux équipes de quatre vers s'affrontent. Les combats se déroulent au tour par tour, chaque ver ayant au maximum 45 secondes pour accomplir une action. Les plus indécis trouveront cela court, les plus têtes brûlées, bien trop long mais quoi qu'il en soit, vous aurez, la plupart du temps, agi bien avant. Toute la subtilité de la chose consiste à bien connaître votre arsenal. En appuyant sur select, vous découvrez des armes et des objets en pagaille : bazooka (l'arme de base), grenade, uzi, fusil à pompe, batte de base-ball, jet-pack, corde de ninja… Chacun d'eux se révèle plus ou moins efficace, selon les situations. La corde sert à sortir d'endroits où l'on est coincé, le jet-pack permet de s'envoler loin pour échapper à un danger, la grenade (ou la dynamite) nettoie dans un large périmètre mais il faut faire attention à son souffle… Il y a un côté tactique certain qui rend le jeu intéressant. Et le fait de ne jamais savoir si l'utilisation d'une arme ne va pas se retourner contre nous (à moins de la jouer « safe » tout le temps, ce qui n'est pas toujours très profitable) provoque des renversements de situations hilarants. Un grand jeu en multi-joueurs, assurément.

△	SAUT VERS L'AVANT
○	SAUT SUR PLACE
□ (MAINTENIR)	SCROLLING ÉCRAN
✕	TIRER (MAINTENIR + OU - LONGTEMPS)
SELECT	CHOIX DES ARMES

GRAN TURISMO 2

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : VIDÉO D'ENVIRON 3 MN

Le jeu le plus attendu de la fin d'année 99. Le voici qui arrive dès le mois prochain en février. Enfin ! En attendant de pouvoir enfin vous essayer à ce titre qui promet d'être fabuleux, voici une nouvelle vidéo. A la rédaction, lorsque je l'ai fait tourner, j'ai d'abord entendu : « Pffff, encore une vidéo, c'est pas marrant… » Et puis, petit à petit, tout le monde s'est tu. Ils ont écouté, un peu, ils ont regardé, beaucoup, et, à la fin, les exclamations fusaient : « C'est quand même beau. », « T'as vu, cette fois, il y a du rallye. », « Oh la la, ça va faire un carton. »… Comme quoi, on a beau dire, mais ce jeu, vraiment, il en jette. Serez-vous aussi contaminé par le virus qui a frappé la rédaction ?



MICROMANIACS

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : DÉMO NON JOUABLE

Ni démo jouable, ni vidéo, la démo tournante est, en fait, une démo dans laquelle le jeu tourne (d'où le nom) mais où on ne peut qu'être spectateur et pas acteur. Un peu comme lorsqu'on voit un jeu en magasin, sur un écran télé. Pour l'occasion, MicroManiacs (également appelé MicroMachines 4) vous présente le dernier épisode d'une des séries phares de Codemasters. Première impression : le jeu est beau. Très beau même. La 3D est maîtrisée avec brio – on n'en attendait pas moins – et les petits bonshommes guerriers se déplacent avec une fluidité appréciable. Car oui, ce ne sont plus des voitures qui servent ici vos appétits de victoire. Certains, attachés à leurs vieilles habitudes, regretteront peut-être un peu cela.

Mais, bon, il faut savoir innover et, pour le coup, ces coureurs minuscules qui évoluent dans des décors où tout paraît gigantesque semblent très attachants. A n'en pas douter, MicroManiacs sera un titre de tout premier plan lors de sa sortie l'année prochaine. Préparez le multi-tap : les affrontements en multi-joueurs vont être de toute beauté !

TIGNES MTV SNOWBOARDING

EDITEUR : THQ
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 PISTE

Vous avez ici le loisir de vous essayer, en entraînement, à un parcours libre sur lequel se trouvent des tas de tremplins. Cela se déroule de nuit et apporte une dimension encore plus féerique au spectacle. Prenez votre élan, préparez votre saut et apprêtez-vous à vivre des sensations magiques. Les figures possibles sont nombreuses. Il faut savoir se limiter, une fois dans les airs, afin de ne pas retomber en ayant constamment le nez dans la poudreuse. Bien évidemment, plus vous sautez de haut – inconscient que vous êtes – plus vous pouvez effectuer d'enchaînements. Les spécialistes donneront un nom à chacune de leurs figures. Les autres, plus modestes, se contenteront de s'extasier devant leurs prouesses. Une fois la piste dévalée, vous pourrez la redescendre autant de fois que vous le désirez. Une bonne façon de découvrir l'étendue de ses progrès. Les plus narcissiques pourront même s'admirer pendant les replays...

CRASH TEAM RACING

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 A 4 JOUEURS SUR 1 CIRCUIT

Le dernier Crash Bandicoot sur PlayStation, c'est celui-ci : Crash Team Racing. Délaissant avec bonheur la plate-forme, notre héros au sourire carnassier, et toute sa bande se sont décidés à vous faire profiter de leurs dons de pilote. Première surprise : vous pouvez jouer ici jusqu'à quatre en même temps (multi-tap indispensable, évidemment). De quoi multiplier votre plaisir de jeu. Seul ou à deux, le plaisir reste extrême. La conduite, qui ne demande pas des heures d'apprentissage, vous autorise rapidement quelques facéties : dérapages contrôlés, sauts, récupérations de bonus in extremis en bousculant vos adversaires... « Fun » reste le maître mot de cet épisode. La qualité de réalisation de cet opus reste très haut de gamme, Naughty Dog oblige, et on sent que la PlayStation nous offre ce qu'elle part faire de mieux. Lancez-vous dans la course corps et âme : vous n'en ressortirez pas transformé, certes, mais au moins vous vous serez beaucoup amusé...

petites annonces

ACHAT

Département 10
Achète Alerte Rouge Mission Tesla de 150 à 200 Frs. Tel au 03 25 38 78 49.

Département 29
Achète Doom, Arkanoid, Namco Museum 3 + souris PlayStation. Tel au 02 98 80 62 11.

Département 38
Achète WCW vs The World 75 Frs ou échange contre NBA Live 99, Telefoot Manager 270 Frs ou contre FIFA 99 et Ninja. Tel à Gaëtan au 04 76 25 46 00.

Département 46
Achète carte mémoire d'occasion entre 20 et 50 Frs (16 blocs) et une manette Sony Dual Shock entre 50 et 100 Frs. Tel à Julien au 05 65 37 35 13.

Département 59
Achète PlayStation avec port série +SF Alpha 2, Rival Schools 1 et 2, Marvel vs SF, Bloody Roar 1 et 2, Mortal Kombat Trilogy, Abe 1 et 2... Tel à Raphaël au 03 20 02 39 50.

Département 78
Achète Tombi à bas prix, Tomb Raider 4 à 100 Frs, Duke Nukem 150 Frs, Lomax Lemmings 100 Frs, Spiceworld 100 Frs, Destruction Derby 2 : 200 Frs, Gex 100 Frs. Tel à Karine au 01 30 63 06 98 après 18h.

Département 93
Achète Runabout I ou II à moins de 200 Frs ou échange contre V-Rally 2, Driver, Virus, Rollcage. Tel au 01 48 19 63 19 à Guillaume.

CONTACT

Département 7
Echange nbx jeux (FIFA 99, Formula One 98...) et recherche jeux, manette, multipad, carte mémoire 120 blocs. Tel au 04 75 67 69 17 ou au 06 62 86 14 39 à Fabien.

Département 12
Echange volant et pédalier contre RC Stunt Copter, vends MicroMachines V3, Alerte Rouge et démos à 5 Frs. Tel à Jérémy au 05 65 99 07 02 ou au 05 65 46 40 82 le week-end.

Département 30
Recherche démo jouable 10 Frs pièce, magazine PlayStation 25 Frs avec démos ou 20 Frs sans. Tel à Margot au 04 66 76 15 03 le soir ou le week-end.

Département 52
Recherche Theme Hospital contre 2 jeux au choix : Resident Evil 2, Duke Nukem Time to Kill, WipEout 2097, Boucliers de Quetzacoatl, Alien Trilogy, V-Rally. Tel au 03 25 88 71 33 après 18h.

Département 65
Echange Medievil + 11 démos contre Ace Combat 3, Rival Schools, Tony Hawk's Skateboarding ou Championship Motocross. Tel au 05 62 95 35 77 après 18h.

Département 68
Cherche 2xTreme ou échange contre Destruction Derby 2. Tel à Matthieu au 03 89 32 03 44.

Département 74
Echange Bust A Move 2 ou Moto Racer contre Snow Racer 98 ou Music ou les vends à 100 Frs pièce, Street Fighter 3 : 250 Frs. Tel à David au 04 50 75 00 03 le week-end.

Département 75
Echange Croc contre Tombi, Soul Reaver, Blasto. Tel au 01 42 23 71 97.

Département 77
Echange Dragon Ball Final Bout + Cool Boarders 3 ou Adidas Power Soccer 2 contre Final Fantasy 8. Tel à Yann au 01 60 20 56 54 après 18h.

Département 78
Cherche Alerte Rouge (100 Frs) ou Command & Conquer, Mission Telsa (150 Frs) ou échange contre Fade to Black, Resident Evil, Die Hard Trilogy. Tel au 06 17 87 25 30 ou au 01 34 61 37 50.

Département 93
Echange GTA, Road Rash, Formula One et démos : Metal Gear Solid, Vigilante 8, Fighting Force contre Men in Black, Independance Day, les Chevaliers de Baphomet 2. Tel à Kevin au 01 48 23 45 98.

Département 99
Recherche correspondants pour échange d'astuces et soluces de tous jeux. Tel au 04 78 25 66 96.

VENTE

Département 1
Vends Crash 3 : 250 Frs, Need for Speed 3 et 4 pour 400 Frs les 2, V-Rally 2 : 270 Frs, Air Combat Platinium 100 Frs, Dragon Ball Z Ultimate 22 pour 150 Frs, ISS Pro 98 avec démo de Metal Gear Solid 250 Frs, Newman Haas Racing 100 Frs, Colin McRae Rally 100 Frs. Tel à Philippe au 04 74 35 94 00.

Département 6
Vends Time Crisis 100 Frs, V-Rally 45 Frs, SoulBlade 40 Frs, Odyssée d'Abe 40 Frs, Formula One 97 : 65 Frs, Tekken 2 : 60 Frs, Nightmare Creatures 75 Frs, lot de 31 démos avec pochettes et boîtiers 250 Frs. Rosa Christophe 50, rue Pasteur 06540 Breil /Roya ou au 06 85 44 58 47.

Département 7
Vends Rascal 100 Frs ou échange contre jeux de course (TOCA 2, DD2, Moto Racer 1 et 2). Tel au 04 75 65 04 00 à Florian après 17h.

Département 13
Vends MicroMachines V3 et ISS Pro 100 Frs les 2 et achète Fighting Force 60 Frs, NBA Basketball 2000 et NBA Live 2000 les 2 à bon prix, cherche soluce de Tomb Raider 2. M. Jean Paul 34, Rue Gratteloup 13013 Marseille.

Département 13
Vends FIFA 99 : 100 Frs, V-Rally 2, Ape Escape 150 Frs, Silent Hill 180 Frs. Tel à Sylvain au 06 16 66 41 46.

Département 14
Vends volant V3 : 250 Frs, Monaco GP Racing Simulation 2 : 200 Frs, Felony 11-79 : 200 Frs, Air Combat 100 Frs. Tel au 06 81 05 08 00.

Département 30
Vends Soul Reaver 220 Frs, Crash Team Racing 250 Frs, V-Rally 2 : 170 Frs, Gran Turismo 80 Frs,Tenchu 120 Frs, Crash 3 : 150 Frs. Tel à Loïc au 04 66 71 05 39.

Département 32
Vends FIFA 98 : 300 Frs, Tomb Raider 3 : 200 Frs. Tel au 05 62 66 05 60 entre 19 et 21h.

Département 33
Vends Bug's Life 220 Frs, ou contre Devil Dice, échange Rayman, V-Rally, Worms contre Gran Turismo, Tenchu, Soul Blade, Resident Evil. Tel au 05 56 25 50 84 après 19h.

Département 33
Vends Tekken 3 : 200 Frs ou échange contre Bust a Groove, Snow Racer 98, Adidas Power Soccer 98. Tel au 05 56 82 91 26.

Département 33
Vends jeux Moto Racer II : 180 Frs, Coupe du Monde 98 : 150 Frs, FIFA 98 : 130 Frs, FIFA 99 : 190 Frs, TOCA 70 Frs, Rapid Racer 70 Frs, V-Rally 100 Frs, Nuclear Strike 80 Frs, Duke Nukem Time to Kill 160 Frs, TB III 150 Frs, Die Hard 90 Frs, MGS 190 Frs, Resident Evil II : 160 Frs, Sim City 2000 : 130 Frs, Z 80 Frs, WipEout 70 Frs, FF7 : 140 Frs, Formula One 110 Frs, Syphon Filter 230 Frs, Mô Turbo Racing 130 Frs. Tel à Brice au 05 56 23 24 33.

Département 35
Vends Metal Gear Solid 200 Frs, Jumping Flash 2 : 150 Frs, Exhumed 150 Frs, Gran Turismo 100 Frs. Tel au 02 99 54 28 69 après 19h.

Département 37
Vends Cool Boarders III : 200 Frs, Colin McRae Rally 150 Frs, Tomb Raider III,

Bulletin d'abonnement

PlayStation, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6nos) pour 245 F au lieu de 294 F
+ 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 CD)
au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n°
Expire le : Signature :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance : Sexe : ❑ M ❑ F
PS 247

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 56 71 16
Conformément à la loi informatique et libertés, le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, ces données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

PETITES ANNONCES

petites annonces

Resident Evil (Platinium) 75 Frs, Moto Racer 75 Frs, NBA Live 98 : 75 Frs, manette analogique 150 Frs, sac PlayStation 200 Frs et Action Replay 250 Frs, à débattre. Tel au 02 47 44 21 26 ap. 17h sauf le mardi.

Département 38
Vends Tomb Raider III : 150 Frs, V-Rally, Final Fantasy VII : 100 Frs et WipEout, Tomb Raider, MK 3 : 150 Frs, en cadeau FIFA 96 + 7 CD démos + codes, ou le tout pour 400 Frs. Tel à Fred après 19h au 04 76 50 01 25.

Département 44
Vends X-Files à 300 Frs. Tel à Arnaud au 02 40 42 94 64.

Département 50
Vends Gran Turismo 110 Frs, TOCA 2 : 170 Frs, Driver 230 Frs. Tel au 02 33 57 85 46.

Département 50
Vends Tomb Raider 90 Frs ou échange contre Destruction Derby 2. Tel à Arnaud au 02 33 60 35 18 de 17 à 19h.

Département 52
Vends TOCA Touring Car I : 150 Frs, Pandemonium II : 200 Frs, Destruction Derby II : 100 Frs, Formula One 150 Frs, Golf Virtual 150 Frs, Nascar 98 : 150 Frs ou 600 Frs l'ensemble. Tel à Philippe au 03 25 32 20 81.

Département 57
Vends Spyro 2 : 250 Frs. Tel au 03 87 32 64 07.

Département 59
Vends V-Rally 2 : 230 Frs, Need for Speed 4 : 160 Frs, TOCA 2 : 150 Frs, MicroMachines V3 : 120 Frs, Vigilante 8 : 100 Frs, Metal Gear Solid 150 rs, Tomb Raider 3 : 150 Frs, Resident Evil Director's Cut 100 Frs, Resident Evil 2 : 100 Frs, Theme Hospital 120 Frs, Bust A Move 2 : 120 Frs, Heart of Darkness 110 Frs. Tel après 18h au 03 27 29 71 87.

Département 62
Vends Tomb Raider 2 : 100 Frs, ISS Pro 98 : 150 Frs, Metal Gear Solid 200 Frs, échange possible. Tel à Mathieu au 03 21 52 09 25.

Département 62
Vends Space Jam à 60 Frs. Tel à Benoît au 03 21 41 07 21.

Département 69
Vends Colin McRae + volant Mad Catz 2 à 250 Frs. Tel au 04 37 92 03 12 à Edouard.

Département 69
Vends Cool Boarders 2, Men in Black 150 Frs, Les Boucliers de Quetzacoatl 110 Frs, Lost world 70 Frs, Bomberman World 100 Frs, V-Rally 100 Frs ou échange contre Action Replay ou autres jeux PlayStation. Tel à Jordan au 04 78 76 12 93 ap. 19h.

Département 71
Vends jeux : Tomb Raider III et Final Fantasy VII platinum à 125 Frs pièce, 12 démos et 20 revues 150 Frs ou 350 Frs le tout à débattre. Tel à Benjamin au 03 85 78 42 12 après 19h.

Département 73
Vends Tekken 2 : 100 Frs, Heart of Darkness 90 Frs, PlayStation magazine n°33/35/36 avec CD démos 30 Frs, Time Crisis 100 Frs. Tel à Rémi au 04 79 31 46 21.

Département 74
Vends ou échange Die Hard Trilogy contre GTA ou vends 150 Frs, revues à 30 Frs. Tel à Marc du lundi au vendredi après 16h45 au 04 50 25 11 14.

Département 74
Vends jeux PlayStation : Metal Gear Solid + démo Silent Hill 200 Frs, Driver 200 Frs, Wild Arms 150 Frs, Gran Turismo 100 Frs, Final Fantasy VII : 100 Frs, FIFA 98 : 90 Frs, Porsche Challenge 80 Frs, Die Hard Trilogy 80 Frs. Tel au 04 50 60 41 66.

Département 78
Vends Sled Storm (Motocross des neiges) 220 Frs + divers titres en parfait état. Tel après 12h30 au 06 82 75 24 06 à Gabriel.

Département 78
Vend Tenchu 100 Frs, Explosive Racing 100 Frs, Toshinden Battle Arena 3 : 100 Frs. Tel à Yoann au 06 84 97 49 50 après 19h.

Département 80
Vends PlayStation 400 Frs et Driver 200 Frs, Action Replay 200 Frs, Small Soldier 100 Frs, Gran Turismo 100 Frs, Bio Freaks 100 Frs, manette 40 Frs. Tel au 03 22 24 15 47.

Département 89
Vends Tomb Raider 3 : 150 Frs, FIFA 99 : 250 Frs, Alerte Rouge Mission Tesla 200 Frs, V-Rally 2 : 310 Frs, Gran Turismo 200 Frs, Lucky Luke 170 Frs, Time Crisis 110 Frs, Destruction Derby 2 : 100 Frs, Moto Racer 95 Frs, NBA Live 99 : 210 Frs + 10 Frs de port. Tel à Camille au 03 86 43 43 27.

Département 90
Vends Sentinel Returns 80 Frs, Doom 50 Frs, L'invasion vient de l'espace 70 Frs, Galaxy Fight 40 Frs, Dead Ball Zone 60 Frs, nbx démos, Galaxian 3 : 55 Frs, Battle Arena Toshinden 65 Frs, Constructor 180 Frs, Silent Hill 175 Frs, Star Wars La Menace Fantôme 250 Frs, Alundra 150 Frs. Tel à Jérémy au 03 84 54 15 43 après 18h.

Département 92
Vends PlayStation magazine sans démo n°17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, HS 2 et 5 valeur 930 Frs le tout vendu à 250 Frs. Tel à Christophe au 06 61 91 03 51.

Département 92
Vends Soul Reaver 220 Frs, FIFA 2000 : 250 Frs, Exhumed 80 Frs, Senna Kart Duel 100 Frs, SF Alpha 3 : 150 Frs, PGA European Tour Golf 100 Frs, Coffret Tekken 3, Tony's Hawk Skateboarding 200 Frs, Rapid Racer 100 Frs, Perfect Assassin 80 Frs, Xenocracy 80 Frs... Tel au 01 47 65 34 18.

Département 92
Vends Ridge Racer Type 4, Need for Speed 3, Auto Destruct, Nagano 98, Final Fantasy Tactics...60 Frs + PlayStation Magazine avec CD à 15 Frs. Tel à Robin au 06 10 26 49 97.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 38 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°39, en kiosques le 4 février prochain. Rendez-vous en février !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

JOB

UBI SOFT RECRUTE
TECHNICIEN HOTLINER

Missions

Au sein du Service Consommateurs, le Technicien Hotliner aura, entre autres, pour tâches :

Le traitement des appels des consommateurs destinés à la «Hot Line Jeux» d'Ubi Soft :
- Aide à l'installation ou au lancement d'un logiciel de notre catalogue
- Demandes d'astuces, de solutions et d'indices
- Renseignements relatifs à notre actualité produits
- Le traitement des courriers (postaux ou électroniques) destinés au Service Consommateurs

Profil
- Niveau Bac + 2, vous avez une parfaite maîtrise de l'outil informatique hard-ware et software (Windows, DOS),
- Vous êtes passionnés par les jeux vidéo
- Rigoureux, organisé et patient
- Vous vous exprimez avec aisance et de façon « commerciale »
- La maîtrise de l'anglais (parlé et écrit) est indispensable pour ce poste
- Une bonne connaissance des principaux logiciels édités et distribués par Ubi Soft est un vrai plus

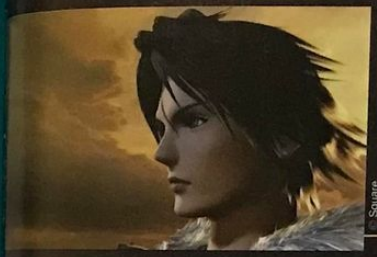
Conditions
- Poste à pourvoir dès que possible

Merci d'adresser votre dossier de candidature (lettre + CV) par mail à serviceconso@ubisoft.fr en précisant dans l'objet de votre message «Hotliner» ou par courrier à l'adresse :

Ubi Soft, Service Consommateurs,
Ref. H. 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Cedex.

RETROUVEZ DANS LE PROCHAIN PLAYSTATION HORS SÉRIE

Un maximum de soluces...


© Square

Final Fantasy VIII

Medal of Honor

© DreamWorks Interactive

© Core Design

Tomb Raider 4
La Révélation Finale

© Naughty Dog

Crash Team Racing

ET AUSSI
Demain ne meurt Jamais,
Spyro 2,
Tony Hawk's Skateboarding

En vente chez tous les marchands de journaux à partir du 13 janvier 2000 pour 35 F seulement

Même si qualité ne rime pas avec quantité, on peut dire que ce début d'année nous offrira un grand nombre de titres. Attendus depuis quelques temps pour certains (Um Jammer Lammy, Discworld Noir), complètement inattendus pour d'autres (Chef's Luv Shack), la cuvée de janvier 2000 propose des genres disparates, mais pas de hits ! Les grands titres comme Gran Turismo 2 ne seront pas de la partie pour les réjouissances du début de l'an 2000. Il ne vous reste alors, si vous voulez vous offrir une nouveauté, que les quelques jeux que vous découvrirez ci-dessous. Cela dit, vous trouverez tout de même quelques bons jeux qui vous feront passer d'agréables moments.

CRITIQUES

	JEAN SANTONI	FRANÇOIS TARRAIN	JULIEN CHIEZE	EDOUARD DUCHAMPS	NOURDINE NINI	JF MORISSE	VOTRE NOTE
24 HEURES DU MANS	4	3	4	-	4	4	
ACE COMBAT 3	6	5	6	7	6	6	
ACTION MAN	-	2	3	-	-	5	
CHEF'S LUV SHACK	-	-	1	3	1	3	
CHINE	-	-	4	0	4	2	
DISCWORLD NOIR	5	5	6	5	6	4	
F1 WORLD GRAND PRIX	7	7	7	7	7	7	
FIGHTING FORCE 2	4	6	6	4	5	4	
MARVEL VS CAPCOM	-	-	5	5	5	4	
TIGNES MTV SNOWBOARDING	7	6	5	6	-	7	
PGA TOUR GOLF	2	0	-	-	2	2	
RAIMBOW 6	2	2	2	3	4	3	
UM JAMMER LAMMY	6	5	5	5	7	7	
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	4	5	4	3	5	4	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

Certains broient du noir...

...d'autres en voient de toutes les couleurs avec les séries MCM !

Mortal Kombat :
Inédite en France, Mortal Kombat est une déclinaison du célèbre jeu vidéo. Action, bagarres de rue, massacres et humour dans un décor post apocalypse
En exclusivité sur MCM
Lundi et jeudi à 18h00

Et aussi

Straight Up : Inédit
mercredi à 18h00

Rock and Love : Inédit
mardi et vendredi à 18h00

Moesha :
séries 3 et 4 en exclusivité sur MCM !
Avec Brandy, la star du R'N'B
tous les jours à 18h30
samedi à 11h30
et dimanche à 12h00

Martin :
5ème saison inédite !
Avec Martin Lawrence, la star de "Bad Boys"
samedi 12h00 et 18h00
dimanche à 11h30
et mercredi à 16h00

"L'Episode à la Carte"
Le dimanche à 18h00, choisissez votre épisode préféré au cours de la semaine en votant en direct sur **www.mcm.net** (et sur 3615 MCM** ou 08 36 68 22 66**)

Pour vous abonner :
AU CABLE :
08 36 67 60 60*
CANALSATELLITE
08 36 68 03 45**
3615 MCM**

La chaîne musicale MCM
pl@s que la musique

F1 WORLD GRAND PRIX

SAISON 1999

QUE LE MEILLEUR GAGNE...

...UN VERITABLE BOLIDE !

1ER PRIX : UNE DONKERVOORT ™ D8
d'une valeur de 280 000 F (0 à 100 km/h en 6 sec)
2ÈME et 3ÈME PRIX : UN STAGE DE F1 A MAGNY-COURS
4ÈME AU 6ÈME PRIX : UN STAGE DE F3, DES JEUX, DES GOODIES

Les 500 joueurs qui feront les meilleurs temps seront sélectionnés pour concourir afin de faire partie des 6 finalistes qui s'affronteront dans un ultime Grand Prix à Paris.
Conditions de participation dans les boîtes F1 World Grand Prix sur PlayStation.
Règlement du concours disponible sur le 36 15 Eidos* ou sur le site www.eidos-france.fr*

F1 WORLD GRAND PRIX : TOUTE LA SAISON 1999 POUR 299 FRS

PETER'S PLANE

*(2,23 F la minute)

La chaîne musicale
www.mcm.net

Toute l'information sur la F1 :
www.tf1.fr

TOUS PUBLICS

Développé par
Larkhor

Edité par
VIDEO SYSTEM

Distribué par
EIDOS INTERACTIVE

Europe 2

© 1999 Video System / Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. Toutes les autres marques déposés sont les propriétés de leur détenteurs respectifs. Un produit de la FIA Formula One World Championship. Licencié par la Formula One Administration Limited.

Concours, astuces et solutions : 08 36 68 19 22*
3615 EIDOS* www.eidos-france.fr*